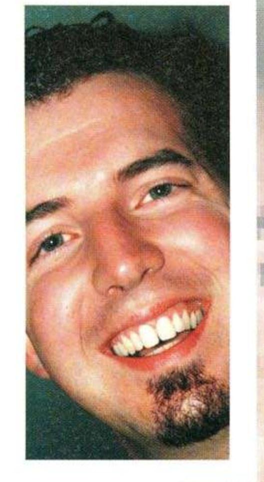

Earthworm Jim 3 · Rapid Racer · Syndicate Wars
Österreich: ....48 ÖS
Schweiz: .....5,80 Sfr
Luxemburg: ..140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: ....650 ptas
5,80 DM
FUN
ISSUE 18 V2.7/97
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
7/97
NINTENDO ▪ SEGA ▪ SONY
16 Seiten
inkl. Poster
STARFOX 64
NINTENDO 64
Der Star unter den Füchsen
TOBAL 2
PlayStation
Das erste Spiel der 3. Generation
SWAGMAN
PlayStation
Der Hit aus der Tomb Raider-Schmiede!
Exklusiv!
Space is the place!
WING COMMANDER IV
4 394081 005808 07
NINTENDO • SEGA • SO



Ungebremste Möglichkeiten
MARIO KART 64™
Flirrender Asphalt. Die Ampel auf Grün. Vollgas! Ihr rast davon. Driftend durch die Kurve. Mit vier Spielern auf der Geraden. Alles ist erlaubt: Schildkröten-Schlachten und Bananen-Schikanen. Und dann mit Turbo-Speed über die Ziellinie. Mario Kart 64™. Exklusiv für Nintendo® 64.
NINTENDO64
Nintendo®
The New Dimension of Fun
TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are Trademarks



A Letter From The Editor...

Liebe Leser!
„Namen sind nicht mehr weiter als Schall und Rauch", sagte einmal ein weiser Mann. Ob es ein Dichter oder ein Fußballtrainer war, weiß ich leider nicht. In dieser Ausgabe finden sich sogar große Namen, mit denen sich die meisten von Euch in abgewandelter Form schon einmal auseinandergesetzt haben dürften: Saturn Bomberman, Syndicate Wars, Wing Commander 4, Star Fox 64, ISS Pro oder Tobal 2. Diese Neuerscheinungen heimsten in früheren Versionen auf den verschiedensten Plattformen dicke Lorbeeren ein, doch bei so mancher heißerwarteten Fortsetzung mag wohl vor allem die Nostalgie der letztlich stechende Trumpf sein. Sowieso nicht mit Skrupeln gegenüber Videospiel-Ikonen behaftet, verteilten wir die Wertungen, die diese Titel unserer Meinung nach als potentiellen Hit oder Flop kennzeichnen. Die meisten der oben aufgezählten Spiele haben zwar durchaus Potential und sind zeitgemäß, doch nur Saturn Bomberman und Tobal 2 schafften es, die Vorgänger merklich zu überflügeln.

Nach der ausgiebigen Sichtung des Spielematerials dieses Monats gelangten wir erstmals in der Geschichte der Fun Generation zu dem Schluß, das es kein Spiel verdient hat, Euch als Spiel des Monats uneingeschränkt ans Herz gelegt zu werden. Star Fox 64 läßt in punkto Innovation und Komplexität einiges vermissen, Tobal 2 steht im Prügelspiel-Genre zu starke Konkurrenz gegenüber, und die anderen Titel kamen noch nicht einmal in die engere Auswahl.

Eine von Euch häufig gestellte Frage am Telefon ist, wie sich derzeit die Situation bei Nintendo darstellt. Die Lager bei Euch sind eindeutig gespalten: Die einen sind mit Mario oder Turok hochzufrieden und lassen nichts auf den schwarzen Kasten kommen. Die anderen hingegen tragen ihre frisch erstandenen deutschen Konsolen nach kurzer Zeit zum Händler zurück, weil bspw. die Bikes bei Wave Race oder die Flugzeuge bei Pilotwings in der 50Hz-Darstellung nicht so flüssig über den Schirm fahren oder fliegen, wie man es vom NTSC-Standard gewöhnt ist. Ein weiterer Grund ist, daß das Softwareangebot in Deutschland noch nicht einmal einen zweistelligen Wert erreicht hat.

Befragt man die Händler in Deutschland, so werden immer wieder Stimmen laut, die besagen, daß der Verkauf des Nintendo 64 nicht so rasant erfolgt, wie es in Großostheim geplant war. Vorbei die Zeiten, in denen die Nachfrage kaum befriedigt werden konnte - im Gegenteil, die Konsolen stapeln sich in den Kaufhäusern. Und nachdem die treuesten Fans, die eine Konsole am Erstverkaufstag für 399,-DM nach Hause getragen haben, bitter enttäuscht wurden, da nach nur sechs Wochen plötzlich 299,-DM auf dem Preisschild stand, haben wir bei Nintendo nachgefragt. Leider konnte das Gespräch vor Drucklegung noch nicht geführt werden, da sich die führenden Köpfe derzeit verständlicherweise stark im Streß befinden. Doch reichen wir das Interview im nächsten Heft auf jeden Fall nach.

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur



INHALT 07/97

FEEDBACK

Fragen über Fragen, Wann3 und Erbost 6-11

BACKSTAGE

64DD-News, Tamagotchi, Nintendo sagt: „Entschuldigung“ u.v.m. 12-17

SOFTWARE-NEWS-SPECIAL

Das Warm-Up für die E3 (Teil 1) 20-24

PREVIEWS

Nintendo 64

Extreme G 32-33
Goemon 5 28
Mission Impossible 26-27

PlayStation

Agent Armstrong 72
Colony Wars 70
Constructor 44
Darklight Conflict 48
Fantastic Four .38
Formel 1 '97 .30-31
Forsakin 36-37
G-Police 50-51
Magic: The Gathering 42
MDK 40-41
Oddworld Inhabitans: Abe's Odyssee .68-69
Rapid Racer 75
Total Drivin 67
V-Rally 46-47
Wreckin' Crew .74

GEWINNSPIEL

Saturn Bomberman 16
ISS-Competition 45

PERSONALITY

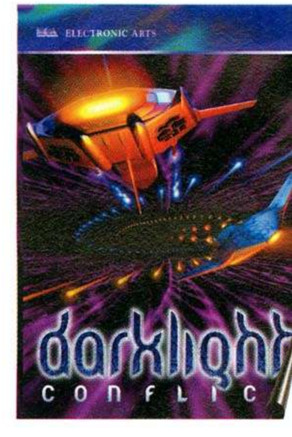
Wir über uns 18

FIRST AID

Star Fox 64-Special, Legacy of Kain-Komplettlösung, Doom 64: Alle Paßwörter und viele Cheats 100-112

Abo 34-35
So werten wir .18
Poster 52-66
Charts & Back Issues 113
Next Generation 114
Impressum 114











DIE TOP 9 DES MONATS!

Star Fox 64



Seite 78-79

Tobal 2



Seite 84-85

Wing Commander IV



Seite 86-87

ISS Pro



Seite 88-89

Swagman



Seite 90-91

Saturn Bomberman



Seite 92-93

Shining The Holy Ark



Seite 94-95

Sonic Jam



Seite 96

Pandemonium



Seite 98



Aufgrund der Qualität der vorhandenen Testsoftware ist es in diesem Monat nicht möglich, ein Spiel des Monats zu küren. Dafür hat Euch der liebe Kai eine 10 Punkte-Cyber Bee auf den überschüssigen Platz gestellt, die Ihr sonst nicht nocheinmal im Heft finden werdet.

SPIELE TESTS





Nintendo 64

Star Fox 64 78-79
War Gods 76-77

PlayStation

All Star Baseball 99
Crypt Killer 98
ISS Pro 88-89
Overblood 80-81
Swagman 90-91
Syndicate Wars 82-83
Tail Of The Sun 99
Tobal 2 84-85
Wing Commander 4 86-87

Saturn

All Star Baseball 99
Crypt Killer 98
Saturn Bomberman 92-93
Shining The Holy Ark 94-95
Sonic Jam 96

feedback

Fragen über Fragen

[in] Hey Fun Generation-Team, ich hätte da ein paar Fragen an Euch. Und zwar:

1. Wird Maze: The Dark Age auf PlayStation umgesetzt?
2. Wann wird Tomb Raider 2 auf PlayStation erscheinen?
3. Wann wird Resident Evil 2 in den deutschen Läden stehen?
4. Wann und auf welchem System wird Mortal Kombat 4 erscheinen?
5. Wird es eine Umsetzung von Doom 64 für PlayStation oder PC geben?
6. Ist Soul Edge 2 schon auf dem Markt, und wenn nicht, wann wird es erscheinen?
7. Wann wird Turok auf der PlayStation erscheinen?
8. Wann und auf welchem System wird Turok 2 erscheinen?
9. Woher kann man Duke Nukem (PAL) für die PlayStation beziehen?
10. Wann wird MDK (PlayStation) in den deutschen Läden stehen?
11. Ist schon eine Fortsetzung des 3D-Shooters Hexen für die PlayStation in Planung?
12. Was denkt Ihr ist am besten für Rennspiele? Das Formula Zero, das Mad Catz oder das NeGcon?
13. Gibt es die Platinum-Serie von Sony nur solange der Vorrat reicht?
14. Warum gebt Ihr eigentlich keine Prämien für eingeschickte Cheats?

Bevor ich mich von Euch verabschiede, möchte ich noch ein riesen Lob für Euer Layout machen (das mit einem Poster noch viel besser wäre). Ich hoffe, ich finde Antworten auf meine Fragen. Also ciao, ein treuer Leser! *Cristoph Dick, Bürgstadt*

[out] **1. Bislang ist für die PlayStation keine Umsetzung angekündigt.**

2. In dieser Ausgabe hatten wir das Vergnügung, den ersten Level des neuen Tomb Raider-Abenteuers anspielen zu dürfen. Allerdings bat uns Jens Klüver von Eidos, noch nicht im großen Stil über die Fortsetzung zu berichten. Nur soviel: Lara schaut besser aus denn je, sogar der Pferdeschwanz ist animiert. Unter Wasser wird sich das leckere Mädel mit einer Harpune wehren können, und an bestimmten Wänden in bestechender Free Climbing-Manier nach oben klettern. Die 3D-Grafiken wirken noch detaillierter, die Texturen etwas feiner. Wir gehen von einem Release rechtzeitig zu Weihnachten aus.

3. Nicht zum ersten Mal: vor 1998 ist mit keiner Veröffentlichung zu rechnen.

4. Wie in der letzten Ausgabe schon zu lesen war, wird MK 4 definitiv ein 3D-Prügler werden. Ab Juni soll der Automat in den Spielhallen stehen, Umsetzungen für N64, PlayStation und Saturn werden gegen Ende des Jahres erwartet.

5. Davon ist nicht auszugehen.

6. Über eine Fortsetzung, weder in der Spielhalle noch für den Heimbereich, ist uns noch nichts zu Ohren gekommen.

7./8. Da sich Turok Dinosaur Hunter nicht, wie angenommen, problemlos auf die PlayStation portieren läßt, überlegt man mittlerweile bei Acclaim, eine völlig eigenständige Version für Sonys 32-Bit-Konsole zu entwickeln. Bislang arbeitet Iguana jedoch nur an der Fortsetzung für das N64, die das Original in jeglicher Hinsicht bei weitem übertreffen wird; in einer der nächsten Ausgaben dazu mehr.

9. Leider noch gar nicht. Duke Nukem soll im Juni und zunächst exklusiv für einen Zeitraum von ca. drei Monaten für den Sega Saturn erscheinen. Ab September also dürfte die PlayStation-Version erhältlich sein.

10. MDK soll ebenfalls im September erscheinen.

11. Eine Umsetzung erscheint ziemlich sicher, verbindliche Infos sind aber noch nicht bekannt.

12. Auch diese Frage haben wir in der letzten Ausgabe schon ausführlich beantwortet. Sinnvoll für Rennspiele ist grundsätzlich jeder analoge Controller. Das neGcon ist platzsparend, wertig verarbeitet und die günstigste Lösung, Lenkräder vermitteln dagegen im allgemeinen ein authentischeres Spielgefühl.

13. Die Platinum-Serie umfaßt nicht nur Titel von Sony und Psygnosis. Mittlerweile bieten auch Acclaim, BMG, Konami und EA eine ganze Reihe von Spielen in ausreichender Stückzahl zum Preis von ca. 50,-DM an. Hier eine Auflistung aller Games: Air Combat, Ridge Racer, Tekken, Destruction Derby, wipEout, Battle Arena Toshinden, Slam'n Jam 96, Galaxy Fight, Total Eclipse, Power Serve Tennis, Konami Open Golf, Bust A Move 2, Disruptor, Alien Trilogy, Road Rash, Need For Speed, Fade To Black und FIFA 96.

14. Weil nur die wenigsten Cheats von Lesern stammen und zudem meist auch nur aus anderen Magazinen abgeschrieben sind. Mit Gunter, Bastian und Markus haben wir drei Freie Redakteure, deren Aufgabe es hauptsächlich ist, in der Woche vor Abgabetermin die aktuellsten Cheats ausfindig zu machen. Die wichtigsten Informationsquellen hierfür sind das Internet und die Softwarefirmen selbst. ■

ausschneiden und sammeln!
(Teil 5 von 453)

N64

[in] Zuerst möchte ich dem Team der Fun Generation, wie jeder andere, der an dieser Stelle stehen möchte, zu der immer wieder hochinteressanten, bereits abonnierten Zeitschrift gratulieren!!!

Seit dem 1. März und der Einführung des Nintendo 64 sind nun einige Monate vergangen. Auch ich war einer derjenigen, die an diesem lange ersehnten Samstag noch eine Konsole ergattern konnten. Doch als stolzer Besitzer einer PlayStation erhoffte ich mir, ehrlich gesagt, mehr von der besagten Wunderkonsole, obwohl sich doch einiges seit der Einführung getan hat. Es gibt bereits ein Lenkrad, obwohl es nicht ein PAL-Spiel dafür gibt, einen US/Japan-Adapter, der nicht funktioniert, ein FIFA Soccer, das peinlich schlecht ist (danke EA!), und nachdem jetzt der letzte seine vorbestellte N64-Konsole bekommen hat, wird der Preis wie von Zauberhand plötzlich um 100,-DM gesenkt. Frage: Hat Nintendo den „Jetzt verarschen wir ganz Europa"-Kurs eingeschlagen??? Von der für mich persönlich künstlichen Konsolenverknappung und den völlig überhöhten Softwarepreisen ganz zu schweigen. Ich mache jedenfalls bereits seit ein paar Tagen und in Zukunft einen großen Bogen um Nintendo, da die Konsole, komischerweise auch wie von Zauberhand, aus meinem Zimmer verschwunden ist!!! *Euer Fan Andy Abraham* ■

PlayStation

Heart Racing Action







- Offizielle Wagen der WRC Saison 1997
- Entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen
- Mehrspieler Modus
- Unterschiedliche Wetter- und Bodenverhältnisse
- Echtzeit 3D-Grafik und Dolby Surround Sound



Im Exklusiv-Vertrieb von

LAGUNA VIDEO GAMES



The next generation of game for the Playstation

feedback

[in] Hallo FG-Team, erstmal ein dickes Lob, denn ich finde Eure Zeitung echt klasse. Ich habe einige Fragen über Spiele für das N64:

1. Wird es eine Nintendo 64-Umsetzung von Resident Evil geben? Und wenn ja, wann?
2. Wann kommt International Superstar Soccer 64 definitiv in den Handel?
3. Kommt Command & Conquer auch für das N64 in den Handel? Und wenn ja, wann?
4. Wann kommt Mission Impossible für das N64 in den Handel?
5. Wird Zelda 64 erst auf Modul angeboten oder nur auf dem 64DD? Wenn es auf Modul kommt, wüßte ich gerne, wann das sein wird.
6. Wann kommt Killer Instinct Gold auf den Markt?
7. Wird es eine Final Fantasy-Umsetzung für das N64 geben. Und wenn ja, wann?
8. Wird es Super Mario 64 2 geben?

So, jetzt habe ich Euch wohl genug Löcher in den Bauch gefragt; für heute reicht es. *Tschüs Stefan Seißler, Herborn*

[out] **1. Dies können wir weder bestätigen noch verneinen. Gerüchten zufolge ist eine Umsetzung jedoch geplant.**
2. ISS 64 ist für Juni angekündigt.
3. Höchstwahrscheinlich ja.
4. Wie Du dem Preview entnehmen kannst, soll Mission Impossible im Herbst veröffentlicht werden.
5. Laut Nintendo wird Zelda 64 definitiv in Modulform auf den Markt kommen, für das 64DD sollen dann Erweiterungen erscheinen. Diese Vorgehensweise ist auch für weitere Titel angedacht.
6. Wenn sich nichts Grundlegendes geändert hat, müßte Killer Instinct Gold bis zum Erscheinen dieser Ausgabe schon erhältlich sein.
7. Definitiv nicht.
8. Wieder müssen wir auf die letzte Ausgabe verweisen. Die Fortsetzung von Super Mario 64 kommt für das 64DD, weitere Infos liegen noch nicht vor. ■

[in] Hallo Fun Generation-Team! Eure Zeitschrift ist echt SUPER!!! Ich lese Euer Magazin seit der ersten Ausgabe. Dennoch habe ich trotz aller Zufriedenheit noch ein paar Fragen an Euch.

1. Für was sind die 453 Sammelmarken?
2. Wird die PSX-C in Deutschland erscheinen, und wieviel wird sie ungefähr kosten?
3. Wie steht es mit dem Saturn? Wird es auch eine Preissenkung auf 299,-DM geben?
4. Was hat es mit Mortal Kombat Mythology auf sich?
5. Warum macht Crash Bandicoot Werbung für Spee Megaperls? *Christian Becker, Fürth*

[out] **1. Ihr müßt Euch bis ins Jahr 2034 gedulden, dann geben wir die ersten Hinweise darauf, was die fleißigen Sammler als Belohnung zu erwarten haben. Momentan denken wir über einen passenden, kleinen Sammelordner im praktischen Taschenformat mit integriertem Pentium-Prozessor, 12fach-Laufwerk, 32 MByte RAM, 16-Bit-Soundkarte und externem 17 Zoll-Monitor nach (über die Kaffeemaschinen-Funktion ist noch nicht entschieden), den wir dann für 48,54 DM verhökern, um noch reicher und noch fetter zu werden.**
2. Gerüchte über die PlayStation C wollen nicht verstummen, doch sind die Infos über 4fach-Laufwerk und Speicher-Add-On laut Sony reine Spekulation.
3. Will Sega mit dem Saturn wettbewerbsfähig bleiben, wäre eine Preissenkung auf 299,-DM sicher ein Schritt in die richtige Richtung. Wenn dies noch in diesem Jahr geschehen soll, ist die E3 eigentlich der bestmögliche Zeitpunkt dafür. Doch gehen wir davon aus, daß auch Sony die PlayStation nochmal günstiger anbieten wird. Passend dazu haben wir heute ein Gerücht aufgeschnappt, nach dem sowohl der Saturn wie auch die PlayStation ab der E3 jeweils für unglaubliche 199,- DM (!!!) verkauft werden sollen. Lassen wir uns überraschen.
4. Bilder zu MKM findest Du in unserem E3-Vorbericht, Infos in der letzten Ausgabe. Soviel zur Erinnerung: In einem Action-Adventure mit diversen Final Fight-Einlagen werden dem Spieler die Figuren der indizierungslastigen Prügler-Saga zugänglich gemacht. Sub Zero übernimmt den Part der Hauptfigur, der Veröffentlichungstermin ist für November festgelegt.
5. Bei Wüstenrot war sein Vertrag ausgelaufen, und mit irgendwas muß man ja sein Geld verdienen. ■

[in] Hi FG-Team! Es wird mal wieder Zeit für einen neuen Leserbrief! Der Grund, wie könnte es anders sein, ist, daß Ihr wieder mal ein dickes Lob verdient habt. Da ich schon seit ein paar Jahren regelmäßig mehrere deutsche Videospiel-Zeitschriften lese, dachte ich eigentlich, mich könnte nichts mehr sonderlich überraschen, was z.B. Testberichte betrifft. Aber wie das so ist, wenn man meint, die ganze Sache durchschaut zu haben, da kommt es dann doch wieder anders.

Ich fand also in Eurer letzten Ausgabe ein gar wundersames Testberichts-Interview (ISS 64 Vs FIFA 64). Und ich muß sagen, ein derart amüsantes wie zugleich auch informatives und innovatives Testverfahren, das dort zu lesen war, hebt Euer Magazin eindeutig von der großen Masse der übrigen Zeitschriften ab. Hut ab vor solchen Einfällen!!

Was mich an diesem Interview aber dennoch noch interessieren würde, ist, was ihr eigentlich vom Vorgehen von EA mit FIFA 64 haltet; die Vorgehensweise schreit meiner Meinung nach ja zum Himmel! Einfach (wohl aus Angst vor einer drohenden Verkaufspleite) ein derart unausgereiftes Programm schnell mal auf den Markt zu werfen, ist doch fast „Verrat am Kunden". Da wird versucht, dem Käufer ganz hinterlistig für ein Stück „Mist" (man verzeihe mir die unflätige Ausdrucksweise) auch noch Geld aus der Tasche zu ziehen. Ne, so geht das nicht. Gut, daß ich aus früheren Fehlern, insbesondere mit Fußballspielen von EA (FIFA 96 und FIFA 97), gelernt habe und nicht wieder aufgrund des Namens zugeschlagen habe. Ein kurzes Antesten des Games öffnete mir nämlich die Augen - und hielt mich von einem Kauf ab. Aber nun Schluß mit dem Schimpfen! Es gibt ja auch noch was anderes. Euer Doom 64-Bericht hat mich ins Grübeln gebracht. Haben wir deutschen Videogame-Zocker wirklich eine reelle Chance, das Teil auch im Herbst offiziell kaufen zu können? Wird die BPjS weiter still halten, oder hat sich Nintendo bereits zu einer Veröffentlichung geäußert? Ich habe gelesen, daß Doom 64 an sich schon entschärft worden sei (keine satanischen Symbole in den Dungeons, weitgehendst wegreduzierte menschenähnliche Gegner, ...). Stimmt das? Leidet darunter nicht etwas die eigentliche „Doom-Atmosphäre"? Ihr werdet es hoffentlich zu berichten wissen.

Ach ja. Da wäre noch eine Frage zu Tekken 3. Kommt das Game wirklich ohne Abstriche für die PS? Ist das eigentlich technisch ······➤

feedback

······▶ möglich? Oder wird man bei Sony (ähnlich wie bei Segas Virtua Fighter 3 für den Saturn) versuchen, mittels Hardware-Upgrade eine Umsetzung zu fertigen?

Ich denke, das reicht für dieses Mal. Bis bald *Euer treuer Leser Martin Resch, Perlesreut*

[out] **Der Vergleichstest ISS Vs FIFA scheint wirklich außergewöhnlich gut anzukommen, haben wir doch eine ganze Menge an Lob und Anerkennung dafür erhalten. Stephans Idee eines Dialogs wurde von Götz sofort mit Lust und Laune brillant in die Tat umgesetzt, nur bei EA konnte man sich über diesen Test nicht so recht freuen. Allerdings wollen wir kein weiteres Öl ins Feuer gießen. Das Thema FIFA 64 ist ad acta gelegt, die Verantwortlichen bei EA wissen selbst nur zu gut, daß man sich in diesem speziellen Fall nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert hat.**

Doom 64 wird in jedem Fall veröffentlicht werden, allerdings nicht von Nintendo, sondern von GT Interactive. Ob die Indizierungsgefahr durch die angesprochenen Entschärfungen weniger akut ist, möchten wir bezweifeln. Die berühmt-berüchtigte Doom-Atmosphäre hat unter diesen rein optischen Änderungen mit Sicherheit nicht gelitten.

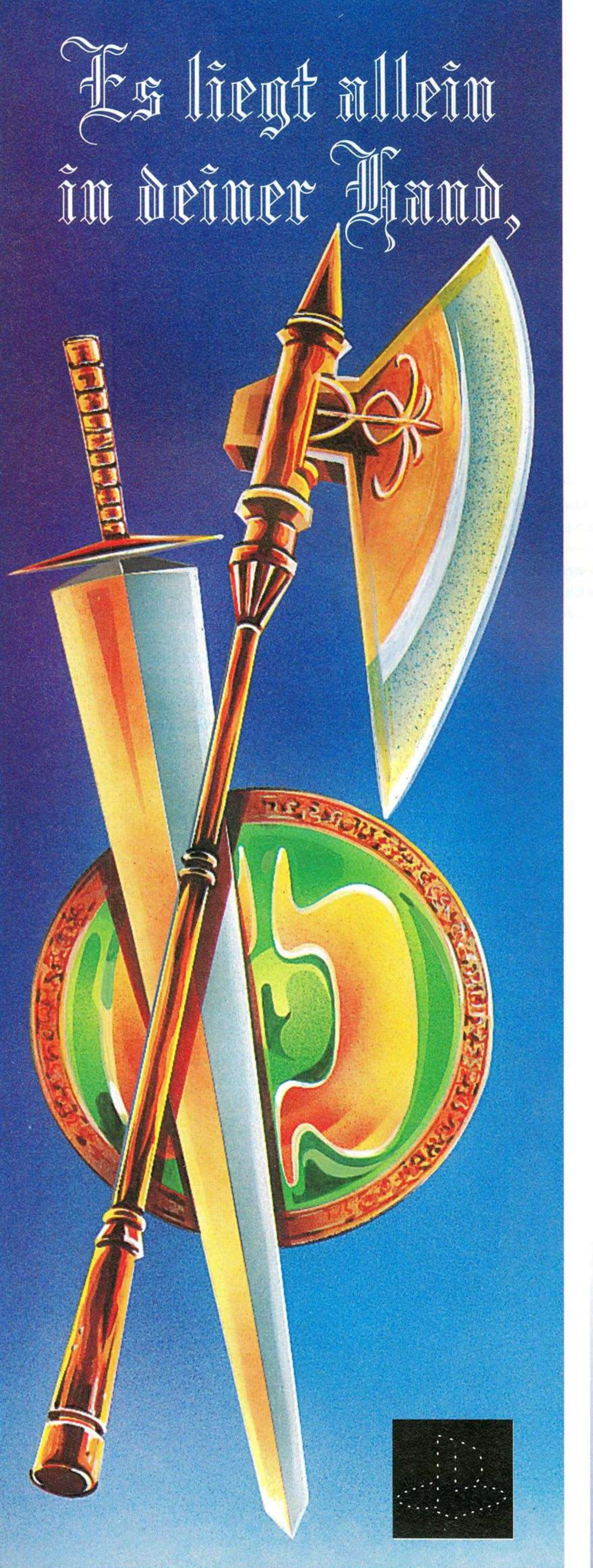
Tekken 3 wird ohne Speichererweiterung in keinem Fall 1:1 auf die PlayStation umgesetzt werden können. Bei Namco ist man sich dessen bewußt und denkt über mögliche Lösungen nach. ■

Wertungsunterschiede

[in] Hallo, wertes Fun Generation-Team! Obwohl ich Euer Magazin noch nicht allzulange lese, muß ich sagen, daß es mich sehr beeindruckt. Macht weiter so! Meine Fragen:

1. Warum fallen die Spieletests in fast jedem Magazin unterschiedlich aus?
2. Warum schreibt Ihr soviel über das N64? Es gibt auch andere Systeme (PSX, Saturn ...)!
3. Warum wurde Doom 64 nicht indiziert? Für die PSX konnte ich gerade noch ein Exemplar ergattern.
4. Lohnt es sich, sich das Spiel „Indiziert" zuzulegen, und wo kriege ich es her?
5. Wieso gibt's die Cheat-Hotline nur Dienstags?
6. Warum wird die Sache mit den indizierten Spielen in Deutschland so ernst genommen? Ein indizierter Titel bspw., der in Deutschland nur an Leute über 18 Jahre verkauft werden darf, ist in England dagegen schon ab 15 zu haben. Macht weiter so, *Michael Briege, Kyritz*

[out] **1. Jedes Magazin hat seine eigene Wertungsphilosophie, jeder Redakteur seine speziellen Vorlieben. Einheitliche Kriterien für einen Test gibt es nunmal nicht, nur innerhalb der einzelnen Redaktionen werden Richtlinien festgesetzt. Fehlwer-**



tungen lassen sich jedoch größtenteils ausschließen, indem man einen Titel von mehr als nur einem Redakteur testen läßt. Wir setzen an jedes Spiel mindestens zwei Redakteure, außerdem spielen Götz und Stephan alle Titel kurz, wenn sie gut sind auch länger, an, um sich zusätzlich einen Eindruck verschaffen zu können. In regelmäßigen Redaktionskonferenzen werden die Wertungen dann sachlich, nüchtern und völlig emotionslos ausdiskutiert (ja, genau!).

2. Hä???
3. Keine Anzeige, keine Indizierung.
4. Das Spiel „Indiziert" ist indiziert, und Infos zu indizierten Titeln werden vom Chefredakteur indiziert.
5. Weil die Fun Generation kein Hotline-Magazin ist, sondern ein Videospiel-Magazin. Außerdem rufen unsere Leser eh an allen Tagen und zu allen nur erdenklichen Uhrzeiten hier in der Redaktion an, ein nicht gewollter Service, den sich unseres Wissens nach keiner unserer Mitbewerber aufbürdet.
6. Warum nur so viele Fragen zu Indizierungen? Wir haben in Deutschland nunmal eine Institution wie die BPjS und müssen schlicht und ergreifend mit deren Entscheidungen leben. Grundsätzlich ist es ja durchaus löblich, Spiele mit expliziter Gewaltdarstellung oder faschistischen Inhalten jüngeren Spielern vorenthalten zu wollen. Daß sowohl die Vorgehensweise wie auch die Argumentation einer Indizierung nicht immer nachvollziehbar ist, liegt auch an der Persönlichkeit und der Einstellung des jeweiligen Betrachters. ■

ABO Horror

[in] Hallo FG-Team! Ihr seid zur Zeit das beste Videospielmagazin, aber ich schreibe Euch aus einem anderen Grund. Wie hieß es so schön in Ausgabe 02/97, „...dies wird in Zukunft nicht mehr passieren". Ihr wisst schon mit dem verspäteten Abo. Ja, ja, ich glaubte Euren Worten, zu dumm. Ich habe seitdem ich Abonnent bin, die Fun Generation 5mal zu spät bekommen. Oder sogar noch öfter. Ja, ich glaube Euch, das die Schuld nicht bei Euch liegt, sondern beim Vogel Verlag. Trotzdem finde ich es nicht in Ordnung, die Abonnenten mit dem Satz „Ihr habt als Erste alle aktuellen Infos in der Hand" zu „belügen. Ich abonniere die Fun Generation weiterhin, weil es die informativste Videospielzeitschrift ist. Ich hoffe auf Besserung und eine kleine Entschädigung von Euch (Vielleich ein schönes großes Poster?) *Christian Weindl, Oberding*

[out] Wie recht Du hast, die Schuld liegt nach wie vor bei den Damen und Herren vom Abo-Versand. Doch die Leute, die hier geschlafen haben, wurden inzwischen ausgetauscht. Sollte dies auch nichts bringen, werden wir in Zukunft den Abo-Versand bei CyPress vornehmen. Entschuldigung an alle Abonnenten! P.S.: Das Poster kommt ist in dieser Ausgabe. ■

Kampf den Verschwörern!



Strategen an die Front

Als Ex-Polizeihauptmann Ash sollst du die von Terror und Gewalt geplagte Republik Ishtalia befreien. Du bist Anführer einer ständig anwachsenden Truppe von ziemlich schlagkräftigen Gestalten. Aber mit purer Gewalt ist hier nichts zu reissen – dein Hirn ist gefordert.

Videogames, 5/97:
"...eines der besten Strategiespiele für PlayStation"
Wertung **83%**

Next Level, 5/97:
"...ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan"
Wertung **80%**

Mega Fun, 5/97:
Wertung **81%**





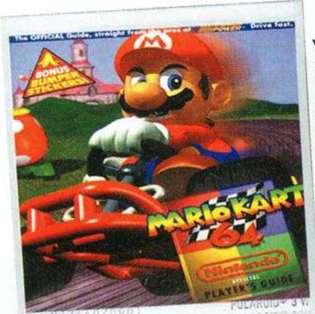
WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

NEWSFLASH

+++ In den USA kommt im Juni das Saturn-BASIC auf den Markt. Das Programm läuft unter Windows 95 und heißt MA-100X. Man kann Polygone generieren und löhnt ca. $100.- +++ Endlich Horror-Nachschub für PlayStation: Clock Tower von ASCII soll blutig-tief in die Resident Evil-Kerbe hauen +++ In Jurassic Park 2: Lost Worlds ist es wieder möglich, als Tyranno zu spielen und Menschen zu verputzen. Der Titel wurde übrigens auf August verschoben +++ Garry Kasparov mußte sich dem Supercomputer Deep Blue im Schach mit 3.5 zu 2.5 geschlagen geben. Nun forderte der Club Xiang Qi den Rechner zum Duell im chinesischen Schach, das dem normalen Schach sehr ähnlich ist. Bislang ist noch nicht bekannt, ob der Computer angenommen hat +++ In naher Zukunft schon könnten laut unbestätigten Gerüchten die Software-Preise für N64-Produkte in den Keller rutschen +++ Mega Man Battle and Chase, die Mario Kart-Variante des nervigen Capcom-Helden, ist schon zum dritten Mal durch die Sony-Qualitätskontrolle gerasselt. Mega Man X4 wurde ebenfalls nicht angenommen +++ Sony könnte in den USA schon bald wieder den Hardware-Preis auf $129.- senken. Für Weihnachten erwarten Experten sogar einen Preisfall auf $99.- +++ Sony arbeitet schon wieder mal an einem Rennspiel. Diesmal soll die CART-Lizenz mit der attraktiven IndyCar-Serie verbraten werden. Das Spiel ist zu 50% fertiggestellt und soll grafisch noch aufwendiger sein als Formel 1 +++ Square bringt ein weiteres Spiel für die PlayStation. Diesmal wagen sich die RPG-Gurus an eine Baseball-Simulation mit einem neuartigen 2x3D-System +++ Oceans Agentenkracher Mission: Impossible soll trotz unseres ausführlichen Previews in diesem Heft erst nächstes Jahr erscheinen. Einige Mitarbeiter an dem Titel sind während der Programmierarbeiten abgesprungen +++

Mario Kart 64 Player's Guide von O.I.T.



Die Stuttgarter Jungs von Order in Time haben mal wieder einen neuen Player's Guide an Land gezogen, der Euch wirklich jedes Geheimnis über die Fortsetzung des vielleicht beliebtesten Rennspiels aller Zeiten enthüllt. Wie fährt man z.B. eine Runde in sieben Sekunden auf dem Wario Stadium? Wo sind die Abkürzungen im Royal Raceway, oder welche Zeiten fahren die Profis? Für 39, 90 DM erfahrt Ihr mehr. Zu bestellen bei: Order In Time, Tel.: 0711/ 613 758

Singletrac programmiert für Nintendo 64

Die Entwickler der bekannten PlayStationspiele Warhawk, Twisted Metal oder Jet Moto haben nun die Programmierarbeiten an einem Nintendo 64-Titel begonnen. Zuerst mußten sie das Grobkonzept bei Nintendo vorstellen, um überhaupt an eine Programmierlizenz zu gelangen. Bisher ist zwar noch nichts über das anvisierte Genre bekannt, Insider jedoch sagen, daß man sich nicht grundlegend von den gewohnten PlayStation-Pfaden wegbewegen will (z.B. ein Hubschrauberkampfspiel mit verschiedenen Arenen und skurrilen Jet-Fahrzeugen im Wasser?). Was Sony über die Projekte der eigentlich als reine In-House-Produzenten für SCE arbeitenden Firma denkt, wurde bisher nicht bekannt. Todd Colletti von Singletrac kommentiert: „Das Nintendo 64 ist eine großartige Plattform. Unsere Politik heißt Spiele für alle Systeme zu entwickeln. Wir machen die Spiele, die dem Publikum gefallen.“ In circa einem Jahr werden wir sehen, inwieweit die Wirklichkeit die Ansprüche von Singletrac relativiert.

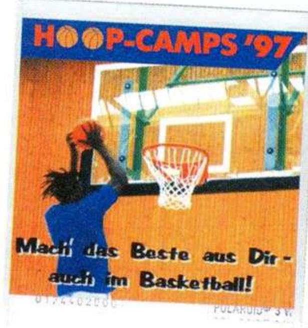
Scherz oder Wahrheit? Warp's Audio-only Game

Schön, daß es noch echte Exzentriker in der Videospielszene gibt. Kenji Eno, Oberhäuptling der Firma Warp und Mastermind solcher Erfolgstitel wie D oder Enemy Zero, bereitet entweder den Triumph seines Freigeistes oder seine baldige Einweisung in die geschlossene Abteilung der Nervenklinik in Tokyo vor. Eno arbeitet derzeit an einem Spiel, das ausschließlich mit Geräuschen, aber ohne jegliche Grafik funktionieren soll. RealSound, so der Name, soll noch diesen Sommer für Saturn auf den Markt kommen. Ich bin wirklich einmal auf die Screenshots beim Spieletest gespannt...

Tunnel B1-Soundtrack

Der Altmeister des elektronischen Bombastsounds, Chris Hülsbeck, setzt mit jeder seiner akustischen Spieluntermalungen Maßstäbe in punkto Soundtrack. Zu Tunnel B1, NEONs Smashhit für Saturn und PlayStation kann man jetzt auch den kompletten Score auf Musik-CD erwerben. Fünf unbekannte Stücke sind enthalten, allesamt perfekt abgemischt und durch Einbindung von Dance-Elementen auch sehr zeitgemäß. Zu bestellen bei: synSoniQ Records, c/o VISION Media Engineering GmbH, Wilhelm-Leuschner-Pl. 8, 63225 Langen, Tel.: 06103/ 2 84 35.

Hoop-Camps mit Sony und Reebok



Basketball-Spieler aufgepaßt: Im Hoop-Camp von Sony und Reebok könnt Ihr unter der Anleitung bekannter nationaler und internationaler Spitzenspieler und Trainer das richtige Spiel mit dem Basketball erlernen. Außerdem könnt Ihr Euch im Total NBA '97 mit anderen Campern messen. Teilnehmen können alle Jungs und Mädchen ab zehn Jahren. Insgesamt gibt es mehr als zwanzig einwöchige Veranstaltungen in vielen Großstädten Deutschlands. Fordert die Teilnahmebedingungen und die Daten bei Hoop-Camps e.V., Robert Bosch Straße 35, 63225 Langen an.

Sony heizt die Produktion an

Die steigenden Verkaufszahlen bei der PlayStation führten dazu, daß Sony die monatliche Konsolenproduktion von 1.5 Mio. Einheiten noch einmal kräftig anheben will. Angesichts des nicht enden wollenden Booms spekulieren Marktbeobachter, daß Sony die Vorherrschaft auf dem Videospielmarkt übernehmen könnte. Über 13.5 Mio. Einheiten wurden weltweit ausgeliefert, weitere 18 Mio. sollen 1997 hinzukommen. Sonys Konzept der Software-Penetrierung, des aggressiven Pushens des Markennamens sowie einer originellen und omnipräsenten Werbung ist aufgegangen. Mit einer weiteren möglichen Preisreduzierung will Sony wiederum neue Zielgruppen erreichen. In den USA wird über $129,- nachgedacht; welche Auswirkungen dies auf den deutschen Preis hätte, ist bisher noch nicht absehbar.

Nintendo 64 Multinorm ?? Der Wolf macht's !!

Man stelle sich das einmal vor: alle weltweit erhältlichen Konsolen samt Software und Zubehör wären voll kompatibel. So ziemlich jeder Zocker freut sich, bloß bei dem Team von Wolfsoft herrscht Trauerstimmung. Zur Erinnerung, das sind die Jungs, die wirklich ALLES umbauen. Auch vor dem Nintendo 64 wurde nicht halt gemacht. Wer sich ständig über das mäßige deutsche Softwareangebot ärgert, dem kann jetzt für 99,99 DM geholfen werden. Einfach das Grundgerät samt deutschem Spiel eingeschickt, 3 bis 4 Werktage gewartet, schon steht Importschlagern wie Perfect Striker oder KI Gold nichts mehr im Weg. Der Umbau ist schnell erklärt. Aus dem Modul wird der Sicherheitschip „entführt" und ins Grundgerät gepflanzt, und dieses ist so verwirrt, daß es anstandslos fast alle Spiele abspielt. Fast alle? Leider ja, mit einigen Importiteln gibt's auf dem deutschen N64 Probleme. Wave Race läuft gar nicht, Wayne Gretzky, Mario Kart 64 und Doom 64 haben Probleme mit dem Sound (zu schnell, verzerrt, etc.), der Rest macht jedoch keine Macken. Die Software läuft nach dem Umbau ähnlich wie bei der Playstation jeweils in der Landesgeschwindigkeit, eine manuelle Wahl per Schalter ist nicht möglich, das Spiel bestimmt das Tempo. Beachtet dabei jedoch, daß das N64 jetzt ein 60Hz Pal-Signal (Turok und Wayne Gretzky laufen in 50 Hz) ausgibt, checkt Euren Fernseher also vorher auf Kompatibilität (z.B. mit einem LD-Player im NTSC-Wandlungs Modus) und besorgt Euch ein SVHS-Kabel (siehe FG 5/97), da das Standardkabel das Signal nicht verarbeiten kann. Ihr seht schon, die Probleme werden nicht weniger. Wer die perfekte Lösung sucht, muß sich ein japanisches oder amerikanisches N64 zulegen, das läßt sich nämlich problemloser umbauen, und es läuft wirklich alles ohne Einschränkungen. Wolfsoft hat hier gleich ein ganzes Paket im Programm, N64 jp. & Umbau & RGB & Spiel nach Wahl = 800,-DM. Schön. Sollte es trotzdem noch irgendwelche Fragen geben, oder Ihr wollt Euch eine Importkonsole in die eigenen vier Wände holen, so geben Euch die Neuwieder Hardwarespezialisten gerne auch unter der Nummer 02622/83517 telefonisch Auskunft.

Hier noch eine Liste, die über die Kompatibilität der momentan verfügbaren Software informiert:

Spiel	Land	Hz	Ok	Beschreibung
Baseball	jap	60	x	100%
Blastdozer	jap	60	x	100%
Crusin' USA	us	60	x	100%
Doom 64	us	60	-	Ton leicht verzerrt
Doraemon	jp	60	x	100%
J. League Striker	jp	60	x	100%
Killer Instinct Gold	us	60	x	100%
Mario 64	us	60	x	100%
Mario Kart 64	us	60	-	Ton schneller+Rauschen
MK Tril.	us	60	x	100%
NBA Hang Time	us	60	x	100%
Pilot Wings	jp	60	x	100%
Shadows o.t. Empire	us	60	x	100%
Starfox 64	jp	60	-	Spiel läuft nicht
St. Andrews Golf	jp	60	x	100%
Turok	us	50	x	100
Wave Race 64	us	60	-	Spiel stürzt ab
W. Gretzky's Hockey	us	50	-	Ton verzerrt

(Alle Spiele wurden mit einer deutschen Konsole getestet, die als Multinorm-Gerät umgebaut wurde. Auf dem USA/Japan-Grundgerät laufen alle Spiel bis auf Starfox 64, welches selbst auf der japanischen Konsole nicht mehr läuft, sollte diese umgebaut sein.)
(Quelle: Sven Liebold, Fabian Döhla - Thanx)

BACKSTAGE

Nintendo will das Rumble Pack in den USA für unter $20.- unter die Fans bringen Außerdem ist es möglich, während eines Spieles das Rumble Pack zu entfernen und eine Memory Card einzustecken +++ Ein N64 ganz aus Chrom für den dekadenten Zocker bietet Foxdata Ltd. an (Tel.: (0044) 171 359 3711). Entweder Ihr schickt Euer System ein und laßt es für umgerechnet ca. 150.- DM verchromen, oder bezieht ein fertiges Grungerät für ca. 550.-DM +++ Gehobene Mitarbeiter von Konami dürfen zukünftig Anteile an ihrer Firma erwerben. Dies soll die Angestellten zu noch mehr Engagement motivieren +++ wipEout kommt zwar nicht für N64, dafür aber AeroGauge von ASCII, das ebenfalls ein sehr rasantes Future-Rennspiel sein soll +++

Bomberman-Gewinnspiel mit Sega



In dieser Ausgabe haben wir den Test des nach Expertenmeinung besten Bomberman-Teils. Mit bis zu zehn Mitspielern wuselt Ihr über den Screen, bombt Euch den Wolf, bis der Arzt kommt, und habt jede Menge Party-Stimmung. Sega verlost fünf dynamitgeladene Sega Bomberman für Sega Saturn (dreimal Sega in einem Satz, da grinst der Sponsor), doch eine Frage müßt Ihr beantworten, um in die große Lostrommel der Fun Generation zu gelangen:

„Wie heißt das Promo-Bombermanspiel, welches ebenfalls einen Zehn-Spieler-Modus hat?"

Schreibt Eure Lösung auf eine frankierte Postkarte mit Name und Adresse und schickt diese an:

FUN GENERATION • Stichwort: „Boom!" • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist genauso ausgeschlossen wie alle Mitarbeiter des CyPress Verlags sowie ihre Anverwandten ersten und zweiten Grades. Einsendeschluß ist der 26.6.1997

Lincoln entschuldigt sich bei 3rd-Lizenznehmern

Auf einer Entwicklerkonferenz, die Mitte Mai in Seattle im Nintendo-Hauptquartier stattfand, entschuldigte sich der Nintendo of America-Chairman Howard Lincoln bei den Vertretern der Entwicklerfirmen für die fehlende Aufmerksamkeit, die Nintendo den Teams geschenkt hat: „Angesichts der Komplexität der N64-Technologie ist es für uns unumgänglich und gutes Geschäftsgebaren, den Third Party-Firmen während des Entwicklungsprozesses unsere vollste Unterstützung zukommen zu lassen. Ich glaube, daß wir bis heute noch nicht in dem Maße Unterstützung geleistet haben, wie wir es beim NES und beim SNES getan haben", sagte Lincoln. Nintendo kündigt zudem eine Initiative an, verstärkt technische Unterstützung zu leisten, vor allem bei der Entwicklung der 64DD-Spiele. Die Entwicklerteams bekamen technische Anweisungen, wie sie das Rumble Pack und das 64DD unterstützen können. Nintendos Software-Entwicklungsleiter Jim Merrick dazu: „Wir haben erkannt, daß die externen Entwickler mehr Hilfe brauchen. Die 16-Bit-Technologie hat sich quasi selbst unterstützt, da sie auf der NES-Architektur aufbaute. Aber das N64 ist eine völlig andere Maschine, die sich auch grundlegend von allen bisher auf dem Markt befindlichen Konsolen unterscheidet."

Theo Kranz Versand

Fon: 0931 / 571601



Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezialversandhändler 1996 auf der E3N-Messe in Nürnberg



SATURN

SEGA SATURN-GRUNDGERÄT 299,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 3 DEMO-CDS
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET ..359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER
SEGA SATURN SEGA RALLY SET ...359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY - NUR SOLANGE VORRAT REICHT
SEGA SATURN WW. SOCCER SET ..359,-
WIE OBEN, INKL. WORLDWIDE SOCCER '97 - NUR SOLANGE VORRAT REICHT
ACTUA TENNIS (JULI) 89,-
ANDRETTI RACING 89,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
6-SPIELER-ADAPTER 79,-
BUG TOO! 84,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROW CITY OF ANGELS 89,-
DARK SAVIOR 89,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUNI) 89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 99,-
DIE HARD ARCADE 94,-
FIFA SOCCER 97 89,-
FIGHTERS MEGAMIX 99,-
HEXEN 99,-
INDEPENDENCE DAY (JUNI) 89,-
LOST VIKINGS 2 89,-
MASS DESTRUCTION 89,-
MANX TT SUPER BIKE 99,-
MECHWARRIOR 2 99,-
NBA LIVE 97 89,-
NHL 97 89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-
PANDEMONIUM (JUNI) 89,-
RELOADED (JUNI) 89,-
RETURN FIRE 89,-
SKY TARGET (JUNI) 99,-
SOVIET STRIKE 89,-
SWAGMAN (JUNI) 89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
VIRTUAL POOL (JULI) 84,-
WARCRAFT II (JULI) 89,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROW CITY OF ANGELS 84,-
DARKLIGHT CONFLICT (JUNI) 84,-
DEADLY SKIES (JUNI) 84,-
EXCALIBUR 2555 AD 99,-
EXHUMED 84,-
FORMEL 1 109,-
HEXEN 99,-
INDEPENDENCE DAY (JUNI) 89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL. 89,-
LEGACY OF KAIN 89,-
LIFEFORCE TENKA 99,-
LOST VIKINGS 2 89,-
MAGIC THE GATHERING (JULI) 89,-
MECHWARRIOR 2 89,-
MICRO MACHINES V3 99,-
MONSTER TRUCKS (JUNI) 99,-
NEED FOR SPEED II 89,-
NHL 97 84,-
OVERBLOOD 89,-
PANDEMONIUM 79,-
PERFECT WEAPON 89,-
PORSCHE CHALLENGE 85,-
PSYCHIC FORCE 84,-
RAGE RACER (JUNI) 99,-
REBEL ASSAULT II 99,-
SOUL BLADE 99,-
SPIDER 84,-
STADT D. VERLORENEN KINDER 95,-
SUIKODEN 89,-
SWAGMAN (JUNI) 89,-
SYNDICATE WARS (JUNI) 89,-
TEKKEN 2 109,-
TOMB RAIDER 89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER 29,-
TOTAL NBA '97 85,-
TRANSPORT TYCOON 94,-
V-RALLY (JUNI) 89,-
VANDAL HEARTS 99,-
VIRTUAL POOL 89,-
WARCRAFT II (JULI) 89,-
WARHAMMER 89,-
WING COMMANDER IV (JUNI) 89,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
ACTUA TENNIS (JULI) 89,-
AGENT ARMSTRONG (JUNI) 84,-
ALL STAR SOCCER (JULI) 89,-
BROKEN HELIX (JUNI) 99,-
CARNAGE HEART 85,-

Sega Finanzierung

SEGA SATURN TOMB RAIDER SET (GRUNDPREIS) 359,00
INKL. TOMB RAIDER, SEGA-TIPS & TRICKS BUCH + 3-DEMO-CDS
DM 31,63 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS: 379,61 DM EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-.

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

SONY PLAYSTATION

AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
ALONE IN THE DARK 2 69,-
AYRTON SENNA KART DUEL 69,-
BLAST CHAMBER 49,-
BREAKPONT TENNIS 39,-
BURNING ROAD 79,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM 49,-
DESCENT 49,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM ...49,-
DISRUPTOR 59,-
EARTHWORM JIM 2 49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 49,-
GRID RUN 79,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS 49,-
IRON MAN/XO MANOWAR 49,-
KONAMI OPEN GOLF 49,-
NEED FOR SPEED - PLATIN. (JULI) ..49,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97 39,-
PARODIUS DELUXE 49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM 49,-
PRO PINBALL THE WEB 69,-
RIDGE RACER - PLATINUM 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS 69,-
SPACE JAM 79,-
STARWINDER 69,-
STREET RACER 69,-
SUPERSONIC RACERS 39,-
TEKKEN - PLATINUM 49,-
TEMPEST X3 69,-
TOSHINDEN - PLATINUM 49,-
WIPEOUT - PLATINUM 49,-
WWF IN YOUR HOUSE 74,-

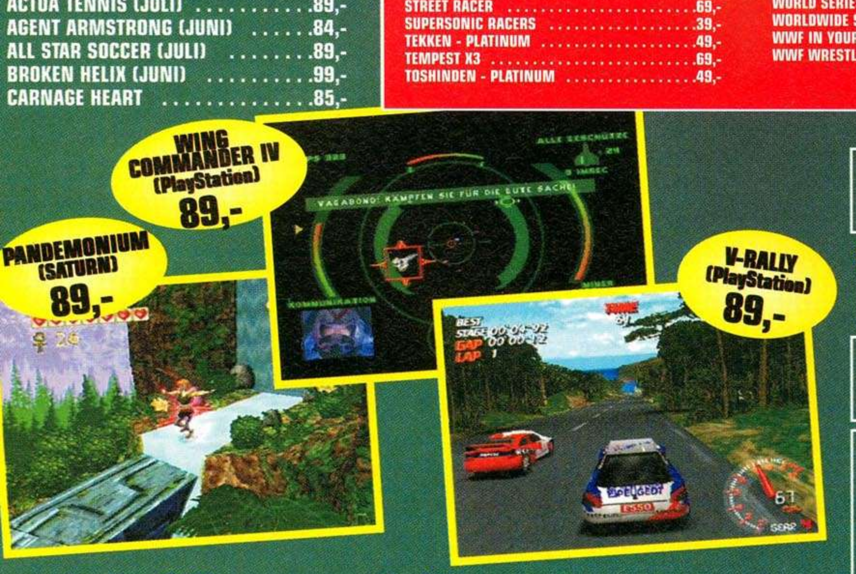
SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY 59,-
ALONE IN THE DARK 2 69,-
BAKU BAKU ANIMAL 59,-
BATTLE MONSTERS 39,-
CLOCKWORK KNIGHT 2 49,-
D 49,-
DARIUS 2 49,-
DAYTONA USA 49,-
FIGHTING VIPERS 49,-
IRON MAN/XO MANOWAR 39,-
MYSTERY MANSION 39,-
NBA JAM EXTREME 59,-
NIGHTS - AUS SET 69,-
PARODIUS DELUXE 49,-
ROBO PIT 39,-
SCORCHER 79,-
SEGA RALLY 69,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 59,-
THREE DIRTY DWARVES 79,-
TOMB RAIDER 69,-
TUNNEL B1 69,-
VICTORY GOAL 29,-
VIRTUAL GOLF 49,-
WHIZZ 69,-
WING ARMS 59,-
WORLD SERIES BASEBALL 2 49,-
WORLDWIDE SOCCER '97 69,-
WWF IN YOUR HOUSE 49,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE 49,-



NINTENDO 64

NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
INT. SUPERSTAR SOCCER (JUNI) ..139,-
MARIO KART 64 (JUNI) 89,-
NBA HANG TIME (JULI) 129,-
PILOTWINGS 64 109,-
STAR WARS 129,-
SUPER MARIO 64 89,-
MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER 134,-
WAVERACE 64 99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY (JULI) ...129,-



SONDERAKTION: Sega-Saturn-Geräte liefern wir portofrei!!!

BESTELL-HOTLINE

0180 / 5211844

Austria Express - Bestell-Hotline
Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: http://www.logon.de/kranz

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Fax: 0931 / 571602 Erscheinungstermine ohne Gewähr.

In letzter Sekunde

M2 - First Look



Kaum haben wir uns an die Präsenz des Nintendo 64 auf dem deutschen Markt gewöhnt, entfachen wir schon wieder das Feuer für eine Konsolen-Hardware, deren Anspruch kein geringerer ist, als alles wegzukicken, was vormals gut und leistungsfähig war. Bei der ersten internen Vorstellung des Geräts wurden die anwesenden Journalisten angenehm überrascht, denn die grafische Präsentation des Rennspiels IMSA Racing kam den FMV-Rendersequenzen, die man im Vorfeld betrachten konnte, sehr nahe. Technische Beobachter sprechen davon, daß die Performance weitaus besser sein soll, als die jeder zur Zeit erhältlichen Konsole und sogar leistungsstärker als ein PC mit 3Dfx-Karte. Keine Pop-Ins, klare, pixelfreie Texturen, hohe Framerate und eine Auflösung von 640x480 Pixel bei freier Farbwahl aus einer Palette von über 16 Mio. Farben bestimmten die Darstellung des Rennspiels. Die Recheneinheit selbst war unter einem Tuch versteckt und durfte nicht gezeigt werden. Die Spiele sind auf CD-Basis, laden aber außergewöhnlich schnell: ein Kurs brauchte etwa sieben Sekunden, bis er auf dem Screen erschien. Spezielle Highlights waren die chromfarbenen Texturen der Autos und das Fehlen des Verschwimmeffektes, den man vom N64 kennt, da das M2 mit tri-linearem Mip Mapping und Texturen-Filtern arbeitet. An einer Stelle schießen vier verschiedenfarbige Lichtkegel über die rotierende Rennstrecke mit 7.000 darauf befindlichen Polygonenmodellen. Damit sollte das komplexe Light Sourcing-System demonstriert werden. Die Qualität der MPEG-Sequenzen war weitaus schärfer als bei der PlayStation, leider war aber nur der eine Titel zu sehen, obwohl man sich bei der 3DO Company schon seit zwei Jahren in der Entwicklung befindet. Über eine baldige Veröffentlichung schwieg man sich noch aus. Vielleicht gibt's mehr auf der E3.



Just! a Pet - Dinkie Dino



Nachdem selbst die großen Nachrichtenmagazinen Deutschlands über den neuen Trend aus Japan, Tamagotchi, berichteten, konnte natürlich eine Veröffentlichung der tragbaren Taschensaurier auf dem deutschen Markt nicht ausbleiben. Dinkie Dino lebt in einem LCD-Wecker, ist ein höchst aktives Saurierbaby und fordert Eure ganze Aufmerksamkeit. Nachdem Ihr ihn zum Leben erweckt habt, pellt er sich erst einmal aus dem Ei und hat Hunger und Durst. Mit einem Becher Wasser, Hamburgern, Hühnchen, Äpfeln oder Eis und Nudeln ist er leicht zufriedenzustellen. Ihr müßt Dinos Schlafphasen kennen und rechtzeitig das Licht ein- und ausschalten. Später geht der Fratz sogar zur Schule, wenn man ihn nicht zum Lernen bringt, holt er sich schlechte Noten und ist deprimiert. Ein paar Spiele wie Schere, Stein, Papier gehören zu seinem Repertoire und machen Dino glücklich. Die Firma Just! vertreibt die Pflegetiere in Deutschland.

Unterstützung für Sonys Analog-Controller

Nichts ist schlimmer für ein neues Stück Hardware, als wenn der Support mit kompatibler Software fehlt. Der kürzlich in Japan erschienene Analog Controller soll ein Gegenstück zu Nintendos N64-Pad sein (inklusive optionalem Vibrier-Pack), hier schon einmal die Spiele, die man mit dem Teil spielen kann:

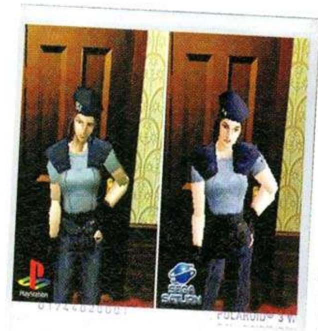
Crash 2, Spawn, Rally Cross, Tobal 2, Bushido Blade, Wild 9s, Agent Gex (Gex 2), Fighting Force, Deathtrap Dungeon, Tomb Raider 2 & Ninja. Weitere Titel werden folgen.

Turrican 64 für Nintendo 64 bestätigt

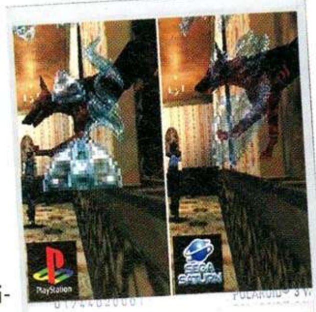


Seit Super Turrican für das SNES war der Name Turrican ein Synonym für fantastische Ballerkost. Mit einer für damalige Verhältnisse abartig genialen Grafik und Dolby Surround-Sound wurde die Konkurrenz wie Super Aleste oder Contra (Super Probotector) geschockt. Super Turrican 2 (SNES) und Mega Turrican (MD) setzten die Reihe erfolgreich und innovativ fort. Obwohl Turrican ein außergewöhnliches Spielerlebnis darstellt, haben die Produkte der deutschen Programmiergurus Factor 5 nie den Massenmarkt erobert. Nun arbeiten die Mannen um Vordenker Julian Eggebrecht kräftig an der N64-Variante. Es soll ein Prequel zu den vorangegangenen Teilen sein und auf einer 96MBit-Cartridge Platz finden.

Resident Evil im direkten Vergleich



Unlängst konnte man einen ersten Blick auf das Endprodukt der Saturn-Version von Resident Evil werfen und diese mit der PlayStation-Variante vergleichen. Man muß sagen, daß es grafisch leider nicht möglich war, derart detailreiche Bilder auf den Schirm zu zaubern. Die Figuren sehen pixliger und teilweise sogar deformiert aus. Vor allem die grobkeiligen Polygonenkanten stachen negativ ins Auge. Ohne Gouraud Shading und mit einer geringeren Polygonendarstellung hat die Hardware nun einmal Probleme, die entsprechende Qualität zu bringen. Ein Test der Saturn-Version wird folgen, hier erst einmal Bilder im direkten Vergleich.



Neuigkeit über das 64DD

Das 64 Megabyte fassende Speichermedium ist im Gegensatz zu einer CD-Rom ein wiederbeschreibbares Medium, d.h., die Entwickler können bei einem Modul-unterstützten Spiel variabel Zusatzdaten auf Disk veröffentlichen oder aber reine Disk-Spiele auf den Markt bringen. Die Erweiterungsvariante wird voraussichtlich von Zelda 64 genutzt. Die Modulversion könnte dann als Basis für verschiedenste Erweiterungen dienen. Die Programmierer können sich entscheiden, welche Disksektoren sie als ROM oder RAM formatiert haben wollen, bevor sie mit dem eigentlichen Spieldesign beginnen. Die Einlesegeschwindigkeit ins Nintendo 64 beträgt 1Megabyte/sec, was in etwa mit einem 6x Speed-CD-Rom zu vergleichen ist (PlayStation / Saturn 300 Kilobyte/sec.). Das 64DD soll ein 4 Megabyte RDRAM-Upgrade enthalten, womit das N64 8Megabyte RAM-Speicher nutzen könnte. Einige technische ROM-Features wie eine Uhr werden ebenfalls eingebaut sein. Damit kleine Kinder nicht die Disks kaputtmachen oder den Schlitz des Laufwerks mit Keksen zustopfen, hat Nintendo sowohl die Disks sehr dick mit Plastik eingepackt, als auch eine Sperre in den Einführschlitz eingebaut. Die Disk-Software soll weitaus günstiger zu erstehen sein als vergleichbare Cartridge-Produkte. Da das 64DD seine Dateninformationen in Schüben sendet (Burst Access) und nicht wie eine CD-Rom bei FMV-Sequenzen, in der Zeit, in der eine solche Sequenz zu sehen ist (Stream Access), kann man vorgefertigten Vor- oder Zwischenspänne wohl auch nach der Anschaffung des Laufwerkes nicht in N64-Spielen erwarten. Der Hauptvorteil für Entwickler liegt natürlich in den 64 Megabyte verfügbarer Speicher (vgl. Modul 8-12 Megabyte). Die 8 Megabyte RDRAM erlauben große RAM-Puffer, das heißt große Teile eines Spieles, die sich direkt in den Bausteinen der Konsole befinden und nicht mehr eingelesen werden müssen (hervorragend für Rennspiele, bei denen ellenlange Tracks eingelesen werden müssen).

Max-Planck-Str.

Die neue Monthly-Soap! Nur bei uns!


Wer sich mit Klingonenfrauen einläßt...


...muß mit jähzornigen Klingonenmännern rechnen


So hätten sich Kai, Philipp und Mark die Enterprise nicht vorgestellt


Philipp hat die Pressesprecher von Acclaim und BMG, Stefan [illegible] und Achim Amann, voll im Griff




James T. Kirk erfüllt sich einen langegehegten Wunsch: das Außendeck der Enterprise bei voller Fahrt zu betreten


Hier der Beweis: „Binzi mit Xena" (leider haben wir das Photo: „Binzi mit einem Leistenbruch nachdem er Xena stemmte", nicht mehr abbilden können)


Endlich im Bild: die Rezas des Monats (links Acclaim, rechts Virgin)

Eingeleitet wurden die tollen Tage des Mai von **Stephans** Geburtstagsfeier. Da es ja nicht gerade zum guten Ton gehört, während einer solchen Festivität das Joypad in die Hand zu nehmen, lösten die findigen Redakteure den Mangel an Möglichkeiten, ihren natürlichen Spieltrieb auszuleben, mit der spontanen Renaissance der Kindergeburtstags-Belustigungen wie Flaschendrehen oder das Leeren selbiger. Vor allem Getreidekaltschalen, angefertigt nach dem deutschen Reihergebot, und Kartoffelschnaps mit dem lustigen Namen „Rum" (Trink nicht soviel - Götz! Meinst doch sicher Zuckerrohrwasser, auch „Wodka" genannt? Anm. - der Layouter) verleiteten gestandene Redakteure wie **Götz** zum Sprung aus dem Klofenster und in die Rabatte im Vorgarten. Andere Mitarbeiter verteilten Speisen und Getränke strategisch logisch über die Gesamtfläche der frischrenovierten Wohnung des Gastgebers. Obwohl die Nachwehen des geselligen Beisammenseins noch zwei Tage später nicht einmal eine vernünftige Partie Bust-A-Move 2 zuließen, schworen sich die Teilnehmer erstens, kein relevantes Bildmaterial an die Öffentlichkeit zu geben, und zweitens, die Aktion einen Monat später bei **Götz'** Geburtstag zu wiederholen, da die Erinnerungen doch nur sehr bruchstückhaft sind.

Viel spannender war da die Star Fleet Academy-Party in Köln, die Acclaim auf einem zur U.S.S. Enterprise umgebauten Rheindampfer veranstaltete. **Götz**, **Kai** und **Philipp** konnten nur knapp daran gehindert werden, den Pressesprecher von BMG mit Kielholen zu bestrafen, da er ihnen glaubhaft versicherte, Bayern würde in Rostock zur Halbzeit 2:0 hinten liegen (die Buben gewannen 0:3). Doch die Aufmerksamkeit des Trios wurde kurzzeitig auf einen anderen, noch dazu prominenten Gast gelenkt, deshalb konnte sich der junge Mann blitzschnell hinter zwei Glas Bier verstecken. **William Shatner**, besser bekannt als unser Admiral James T. Kirk, war leibhaftig an Bord. Dies war umso sensationeller, als auf der Star Trek-Convention, die in der vorangegangenen Woche stattfand, eine Morddrohung gegen ihn bekannt wurde. Der Star war so nervös, daß sein Leibwächter den mit einer Kamera bewaffneten **Götz** fast weggepustet hätte, als er das hier zu bewundernde Bild schießen wollte.

Stephan und **Holger** kamen in den Genuß eines ganz anderen Vergnügens, denn Sony lud zum American Football-Match zwischen Frankfurt Galaxy und Düsseldorf Rheinfire. Der überzeugte Rheinfire-Fan Holger mußte von Stephan und dem dazugestoßenen Psygnosis-Pressesprecher **Ingo Zaborowski** räumlich getrennt werden, da die beiden letzteren Frankfurt die Daumen hielten. Auf der Ehrentribüne gut aufgehoben, wechselte **Holger** spontan das Lager, da ein scheinbar mit Hormonen völlig blöd gebuildeter Kraftmensch hinter ihm mit der Kraft der 10 Liter-Lunge obszöne Parolen in Richtung Galaxy skandierte. Die Jungs empfehlen jedem, obwohl Galaxy in der letzten Sekunde noch das Spiel verlor, sich das Erlebnis American Football einmal live zu geben, da die Stimmung weitaus besser sei als bei jedem Fußballspiel.

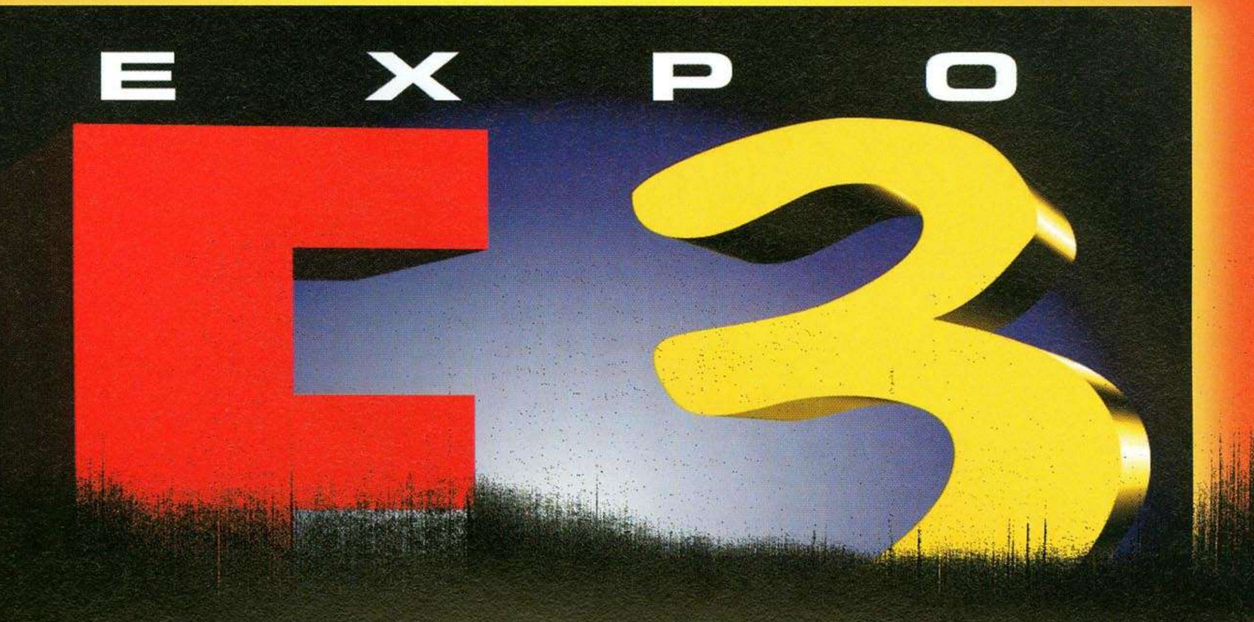
Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo"-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.



Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.





TOP SECRET

ALLE WICHTIGEN GAMES SCHON JETZT!

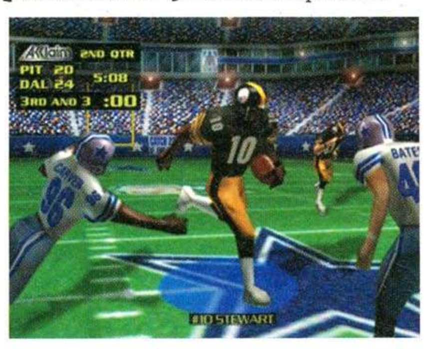
Dieses Jahr geht die inzwischen schon legendäre E3-Messe in die dritte Runde. Die Electronic Entertainment Expo (daher die drei E) entstand 1995 aus der CES (Consumer Electronic Show), die allerdings Video- und Computerspiele neben Autoradios und Stereoanlagen nur stiefmütterlich behandelte und deshalb von den Ausstellern der Branche boykottiert wurde. Nach dem Rödelheim-Motto „Höha, schnella, weida" belegte man im letzten Jahr sämtliche Hallen des Los Angeles Convention Center und sprengte selbst den schon von der Stadt der Engel für gewöhnlich großzügig vorgegebenen Rahmen bei weitem. Aus diesem Grund findet die Ausstellung, auf der vorwiegend Unterhaltungssoftware für Videospielkonsolen, PC und Macintosh zu sehen ist, in Atlanta, Georgia statt. Im Georgia Congress Center und dem gigantischen Georgia Dome sind ca. fünfhundert Aussteller auf 65.000 m² Ausstellungsfläche untergebracht, die vom Fachpublikum innerhalb der 24 Öffnungsstunden an drei Messetagen (19. -21.6.1997) besucht werden wollen. Die E3 ist die bedeutendste Veranstaltung für Videospiele. Wir als schreibende Zunft müssen ein bis zwei Monate vorher mit einer künstlichen Flaute im Informationsfluß der Firmen rechnen, die natürlich ihre neuen Titel erstmals bei dieser Veranstaltung vorstellen wollen und deshalb im Vorfeld verstärkte Geheimhaltung ansetzen. Um im Gewusel der Monitore und Firmenstände nicht unterzugehen, zeigen sich die Aussteller sehr mutig und offenherzig: Legionen an leichtgeschürzten und gutgebauten Models, die extra für die Messe angeworben werden, um das überwiegend männliche Publikum auf die vielleicht nur zweitklassigen Produkte aufmerksam zu machen, bestimmen das Bild vieler der sogenannten „Booths". Außerdem hat man nirgendwo sonst Gelegenheit, derartig früh schon Spiele zu sehen, die teilweise erst in Monaten oder Jahren veröffentlicht werden. Einige der Titel, die auf der letzten E3 zu sehen waren, sind bis heute noch nicht auf dem Markt. Zudem trifft man an jeder Ecke Programmierer und andere Lichtgestalten aus der Videospiel-Szene. Wir geben Euch heute schon einen kleinen Einblick auf das, was Mitte Juni in Atlanta zu sehen sein wird. Natürlich handelt es sich nur um einen winzigen Bruchteil, nach Expertenmeinung sollen zwischen 400 und 600 neue Titel für Nintendo 64, PlayStation und Saturn vorgestellt werden.

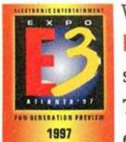
Goetz Schmiedehausen

ATLANTA '97



Acclaim hält einige große Titel in der Hinterhand, wie Ihr in dieser Ausgabe sehen könnt, haben wir die meisten der potentiellen Hits in ausführlichen Previews vorgestellt. Doch wenn man den Worten der Firma Glauben schenken kann (und angesichts der Screenshots sollte man dies tunlichst auch machen), bahnt sich mit **NFL Quarterbackclub '98** ein Grafikspektakel ohne Gleichen für N64 an. Lebensechter bekommt man American Football in Deutschland wohl nur bei Frankfurt Galaxy oder Düsseldorf Rheinfire geboten. Statistikliebhaber werden von den ausführlichen NFL-Stats begeistert sein, 1.500 aktuelle Football-Sportler geben sich ein Stelldichein, außerdem gibt es eine Managerfunktion, um Spieler zwischen den Teams auszutauschen.





Wie viele andere Software-Häuser wird auch **BMG** den ersten Titel für Nintendo 64 vorstellen. **Silicon Valley** ist ein origineller 3D-Titel, der Elemente aus Rennspiel, Abenteuer, Strategie und vielen anderen Genres vereinigt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines kleinen Roboters, der in der Lage ist, sich selbst permanent aufzurüsten. Er besteht Abenteuer auf einer Raumstation, die von Robotertieren bevölkert ist. Diese sind Teil eines Evolutionsexperiments. Tiere wie Polarbären, Schildkröten oder Löwen wurden in einer natürlichen Umgebung ausgesetzt. Euer Roboter muß sich nun den Gegebenheiten anpassen, um zu überleben und die außer Kontrolle geratenen Blechtiere zu stoppen. Die Grafik sieht jetzt schon atemberaubend aus, wollen wir hoffen, daß das Spielprinzip für fünfzig Level motivierend genug ist. Für die PlayStation ist **Gex 2** angekündigt. Crystal Dynamics wird verstärkt auf die dritte Dimension setzen und das Firmenmaskottchen durch ebensolche Welten jagen.



Die Tomb Raider-Macher von **Eidos** trumpfen jedes Jahr mit interessanten Top-Titeln auf. **Fighting Force**, das für PlayStation und Saturn angekündigt ist und derzeit von Core entwickelt wird, läßt sich mit Beat'em Ups wie Double Dragon oder Final Fight vergleichen, weist aber weitaus mehr Spieltiefe auf. Protagonisten sind die Mitglieder einer Spezialeinheit, deren verschiedene Fähigkeiten logisch eingesetzt werden müssen. Dabei läßt man dem Spieler außergewöhnlich viel Freiraum. Wer auf die Idee kommt, ein Aufzugskabel aus der Wand zu reißen, um den Empfang des Handys zu verbessern, kann dies ebenso tun, wie jeden noch so profanen Gegenstand zur Waffe umzufunktionieren. Ein weiterer Core-Titel ist **Ninja**, ein Action-Startegietitel rund um die mystische Welt der japanischen Untergrundkämpfer. Das Spielprinzip soll mit Ghost and Goblins oder Shinobi vergleichbar sein. Der heißersehnteste Eidos-Titel jedoch ist ohne Frage **Tomb Raider 2**. Details über Lara Crofts zweites Auftreten werden aber auch erst auf der E3 bekanntgegeben.

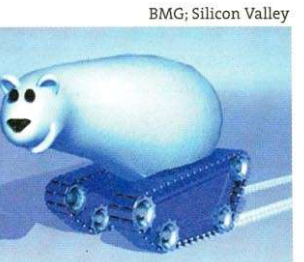
Eidos; Fighting Force



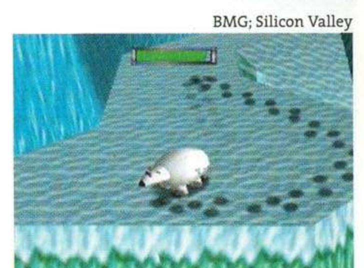
Eidos; Fighting Force



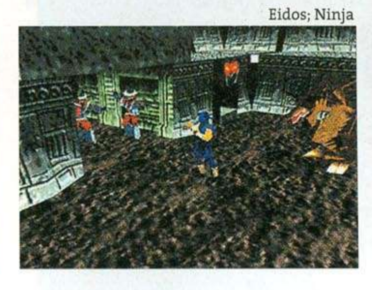
BMG; Silicon Valley



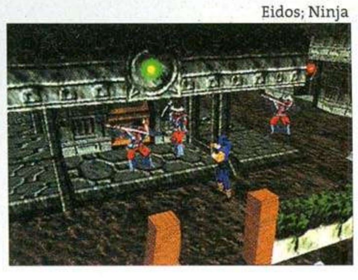
BMG; Silicon Valley



Eidos; Ninja



Eidos; Ninja





Die Spieleoffensive des renommierten und alteingesessenen Software-Hauses Konami wird wieder mit Toptiteln aus allen Sparten und Genres durchsetzt sein. Obwohl zu vermuten ist, daß man kein neues Fußball-Spiel vorstellen wird. Mit hoher Wahrscheinlichkeit gibt's die ersten Bilder eines N64-Leichtathletikspiels, dessen Name und Features noch unbekannt sind. **Shin Kakuto (New Fighting): Battle Dancers** heißt Konamis N64-Beat'em Up, das noch dieses Jahr erscheinen wird. Die Programmierer versprechen den „new style of fighting game". Höhepunkt könnte die Vorstellung einer spielbaren **Castlevania 64**-Version werden. Die ersten Grafikdemos versprechen genau das, was alle Belmont-Fans sehen wollen: die Features des 2D-Spieles in der dritten Dimension.

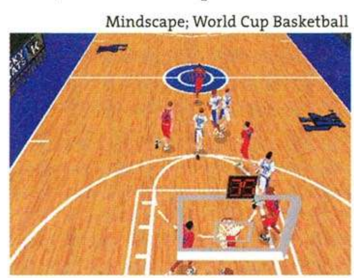

Konami; Shin Kakuto

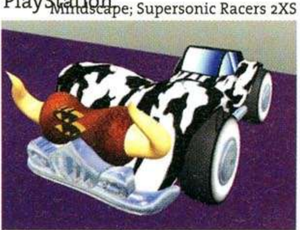

Konami; Castlevania 64



Wie schon auf der letzten E3 stellt Mindscape ein neues Supersonic Racers-Produkt vor. Die Fortsetzung des Erfolgsproduktes heißt **Supersonic Racers 2XS**. Die Autos sollen diesmal jeweils eine eigene Identität haben und verschiedene Kunststücke draufhaben. Neben den Championship-Rennen und den Zeitrennen ist durch geheimnisvolle Exkursionen ein weiterer Spannungsfaktor enthalten. Monsterdunk, das angekündigte N64-Basketball wurde leider gecancelt, doch Mindscape versucht es erneut mit dem amerikanischen Volkssport. **World Cup Basketball** ist ein 3D-Basketball, bei dem vornehmlich Nationalmannschaften mit den authentischen Spielern unter den Korb drängen. Beide Spiele kommen für PlayStation.

Mindscape; World Cup Basketball


Mindscape; World Cup Basketball


Mindscape; Supersonic Racers 2XS




Mindscape; Supersonic Racers 2XS






Wieder wird sich die Frage stellen, wer den bombastischsten Messeauftritt zelebrieren wird, Nintendo oder Sony? Für die Aufbauten und die verwinkelten Gänge innerhalb der Stände sollte man sowieso Stadtpläne anfertigen lassen. Nintendo wird wohl erste Blicke auf die zweite Miyamoto-Generation gewähren. **Zelda 64** in Modulform könnte schon als spielbare Version zu bestaunen sein. **Yoshi's Island 64**, das erste 2D-Jump'n Run, sollte ebenfalls über die Monitore flimmern. Weiterhin erwarten wir erste Blicke auf die 64DD-Hardware, **Earthbound 2** und **Donkey Kong Country 64**.

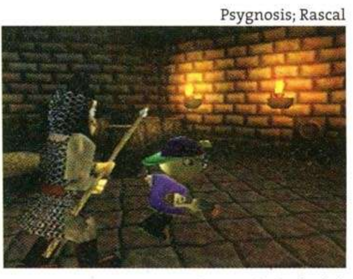

Nintendo; Yoshi 64

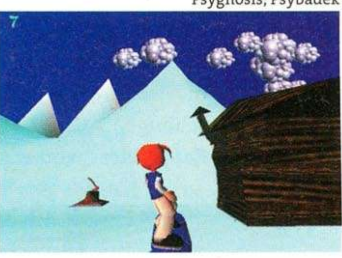

Nintendo; Zelda 64



Wie jedes Jahr sollte man großes Augenmerk auf die Psygnosis-Palette richten. Neben dem Rennspiel-Knaller **F1 '97**, der sowohl verbesserte Grafik und Splitscreen-Modus als auch die aktuellen Fahrer und Teams aufweist, findet man das progressive Schiffeversenken **Overboard!** am Stand der PlayStation-Gurus. Als Kapitän einer Galleone sucht Ihr nach versunkenen Schätzen in der Karibik, den Eismeeren oder den sagenhaften Kanalsystemen der Inka. Natürlich könnt Ihr auch Seeschlachten gegen andere Piraten führen oder den Kampf mit Fabelwesen und Seeungeheuer aufnehmen. Jim Henson's Creature Workshop zeichnet sich für das Charakterdesign von **Rascal** verantwortlich. Der gleichnamige Hauptdarsteller unternimmt mit einer Zeitmaschine fantastische Reisen in die Vergangenheit und bekämpft in dem komplexen 3D-Adventure düstere Mächte, die die Zukunft manipulieren wollen. Doch der Geheimtip schlechthin dürfte **Psybadek** werden, denn es wird Features enthalten, die man sonst nur von Mario 64 kennt. Völlige Bewegungsfreiheit in einer 3D-Landschaft, riesige Level, die erforscht werden wollen und von witzigen Comicfiguren bevölkert sind, zeichnen den Weihnachtsknaller der erfolgverwöhnten Psygnosis-Entwickler aus.


Psygnosis; Overboard!


Psygnosis; Rascal


Psygnosis; Psybadek



Die große Sonic-Offensive kündigt sich bei Sega an. Der erste echte 3D-Sonic heißt **Sonic TT** (Arbeitstitel) und greift auf die Engine von Sonic Jam zurück. Hier wurde sie als Benutzeroberfläche mißbraucht, doch man konnte schon erahnen, daß der blaue Firmenigel mit derartigen Freiheiten ausgestattet, wieder dem schnurrbärtigen Klempner Konkurrenz macht. Alte Feindschaft geht eben nie zu Ende. Außerdem erwarten wir eine spielbare Version von **Azel: Panzer Dragoon RPG** und die Vorstellung der neuen Sega Sports-Produktpalette. Vielleicht rückt Sega schon mit Details über eventuelle **Hardware-Upgrades** raus. 1998 soll angeblich ein Sega-Produkt -keiner weiß, ob Soft oder Hard- auf den Markt kommen, das, laut Sega, die Lücke zu Nintendo und Sony schließen kann. Auch **Virtua Fighter 3** würde sich gut auf der Konsole und der E3 machen, wir werden sehen.

Sega; Sonic TT


Sega; Azel: Panzer Dragoon RPG



Sonys Messeauftritt stand im letzten Jahr ganz im Zeichen des **Crash Bandicoot**. Dieses Jahr geht der irrwitzige Wüstenfuchs in die zweite Runde, die Jungs von Naughty Dog arbeiten derzeit mit Hochtouren an den Schneeleveln und diversen Überraschungen. Auch **Rapid Racer** wird erstmals mit einer spielbaren Version gezeigt, des weiteren wird Namco sicherlich den ein oder anderen großen Titel wie bspw. **Tekken 3** und die Umsetzung für die PlayStation in der Hinterhand haben. Von Sony Music Entertainment kommt ein Prügelspiel namens **Dam Dam Stompland**. Hier greift man nicht den Kämpfer, sondern seinen Schatten an. Dadurch wächst der Schatten und man hat ein größeres Angriffsziel (very strange!). Im Vorfeld kündigt Sony die dritte Generation der PlayStation-Spiele an. **Tobal 2**, das wir in dieser Ausgabe vorstellen, gibt schon einen Vorgeschmack, denn die Grafik ist wirklich beeindruckend. Zum Vergleich, Crash Bandicoot war das erste Spiel der zweiten Generation.

Sony; Crash Badicoot 2



Sony; Crash Badicoot 2

Sony; Tekken 3



Williams Die Macher der blutigen Index-Shooter und Prügler wandeln wieder auf den gewohnten Pfaden. Sowohl **Mortal Kombat 4** als auch **MK Mythologies: Sub Zero** sollen auf der E3 debütieren, letzteres können wir hier schon einmal kurz vorstellen. Eigentlich ist **MK Mythologies: Sub Zero** ein Prequel zu den MK-Spielen. 10 Jahre vor dem ersten Turnier angesetzt, erzählt das 2D-Action-Jump'n Run in 3D-Umgebung von der Haß-Beziehung zu Scorpion, den Sub Zero ins Reich der Untoten befördert, von seinem Lehrmeister und von vielen anderen Begegnungen mit bekannten Charakteren aus MK. Die Charaktere sehen grafisch genauso aus, wie man es aus den Prüglern gewohnt ist. Sub Zero kann die klassischen Jump'n Run-Moves wie Laufen, Kriechen oder Klettern, außerdem hat er natürlich sein Beat'em Up-Move-Repertoire drauf. RPG-Elemente sollen ebenfalls enthalten sein, Sub Zero kann bspw. durch Kämpfe seine Schlagenergie aufwerten. Sub Zeros Abenteuer sind nur der Auftakt einer Reihe, genug Kämpfer hat der Ur-Titel ja inzwischen angesammelt, deshalb könnte es wirklich viele Ausgaben der MK Mythologies geben.

Williams; MK Mythologies:Sub Zero



Williams; MK Mythologies:Sub Zero

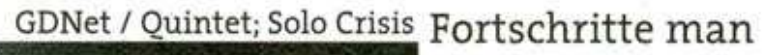


Sonstige

Fox Interactive stellt **Croc** vor, ein zuckersüßes 3D-Jump'n Run. Croc muß über verschiedene Inseln und die darauf verteilten Level wandern (kenn ich doch?), auf böse Buben springen (kenn ich auch, oder?) und die Gobbos befreien (jetzt aber, das kenn ich doch alles schon). Eine hübsche Mischung aus Sonic, Mario und Crash (alles klar, die kenn ich). Von **Ion Storm**, der Firma des Dxxm-Erfinders John Romero, wird der 3D-Shooter **Daikatana** zu sehen sein. Ion Storm verspricht ein Splatterfest sondersgleichen mit schier unendlich vielen Waffen und unendlich vielen Monstern, die von den erwähnten Großkalibern zu unansehnlichen Häufchen verwandelt werden wollen. Die 3D-Engine wird eine erweiterte Version der Quake-Engine sein. Die Stätten des Metzelns werden von altertümlichen Landschaften bis hin zu futuristischen japanischen Metropolen variieren. Insgesamt finden sich 32 Waffen und 64 Monster in dem N64-Modul. **GDNet/Quintet**s Titel **Solo Crisis** läßt sich sehr gut mit Bullfrogs Populous vergleichen. Man übernimmt die Rolle eines Gottes, der natürlich für das Schöne und Gute verantwortlich ist. Man kämpft allerdings nicht wie in Populous um ein Land, sondern die Oberwelt gegen die Unterwelt. Das Ziel ist es, die Gegenseite zu erobern, dies geschieht mittels der willigen Lobpreiser, die sich als Kanonenfutter in der Schlacht gegen Dämonen und Monster verheizen lassen. Da jeder Mensch seine Geschichte und seinen Platz in der Gesellschaft hat, sollte man nicht allzu fahrlässig mit der Gemeinde umgehen. Der Clou ist: jedes Lager hat seine eigene Sprache. Anfangs versteht man kein Wort von dem Dämonen-Kauderwelsch, doch je mehr Fortschritte man macht, desto leichter wird es, die Schlachtpläne auszukundschaften und die Truppenbewegungen vorauszuahnen.

Fox Interactive; Croc





GDNet / Quintet; Solo Crisis



GAMERS POINT

PSX

Konsole 299,85
Game Buster 79,85
Memory Card 39,85
Memory Farbig 39,85
8 Meg Memory 69,85
24 Meg Memory 99,85
Memory Drive 169,85
Avanger Gun 59,85
Fazor Gun 59,85
Justifire Gun 69,85
Predator Gun 69,85
Joypad Farbig 39,85
Infrarot Joypad (2St.) 79,85
Station Master Pad 34,85
Control Station Pad 24,85
Joypad Original 39,85
Super Pad 39,85
Joypad Verlängerung 19,85
Analog Joystick 109,85
Joystick Namco 89,85
Flight Force Pro Joystick 109,85
HF-Antennenadapter 44,85
Link-Kabel 44,85
RGB-Kabel 39,85
Mad Catz Lenkrad 139,85
Playstation Tasche 19,85
4-4-2 Fußball 89,85
Acctuua Soccer 74,85
Adidas Power Soccer Int. 99,85
Agile Warrior 49,85
Air Combat CLASSIC 44,85
Alien Trilogy 89,85
Alone in the Dark 2 59,85
Area 51 89,85
Ballblazer Champions 89,85
Baseball Base Loaded 96 *
B.A. ToShinDen 3 *
B.A. ToShinDen CLASSIC 44,85
Battle Station *
Bedlam 89,85
Beyond the Beyond *
Blazing Dragons 59,85
Breakpoint Tennis 74,85
Bubble Bobble 2 79,85
Bubsy 3D 84,85
Carnage Heart 79,85
Cheesy 74,85
City o.t. lost Children 89,85
Colony Wars 89,85
C & C: Triberium 99,85
Contra 3D 99,85
Cool Boarder 69,85
Criticom 49,85
Crow-City Angels 89,85
Crusader-No Rem. 89,85
Crypt Killer *
Dark Forces 89,85
Darkstalkers 79,85
Davis C. Tennis 79,85
Deathdrome 89,85
Deception *
Defcon 5 49,85

PSX

Descent 2 89,85
Descent 79,85
Destr. Derby CLASSIC 44,85
Stadt verlorene Kinder *
Disruptor 79,85
Drift King *
Epidemic 79,85
Exector 39,85
Exhumed 89,85
Extreme Games 2 79,85
F1 Domark *
Fatal Fury Realbout *
Final Fantasy 7 *
Floating Runner 79,85
Ganymede 89,85
Goemen Warrior *
Grid Runner 74,85
Gundam Mobile *
Hardwar 89,85
Hexen 89,85
Hulk 59,85
Hyper F.M. Tennis 74,85
Hyper Form. Soccer 59,85
Int. S.S. Soccer 89,85
Iron Man X/O 79,85
Johnny Bazookatone 79,85
Jumping Flash 49,85
Jumping Flash 2 94,85
Kid Klown Crazy C. 2 *
Kings Fild 2 *
Kings Fild 79,85
Konami Open Golf 74,85
Legacy of Kain 89,85
Little Big Adv. *
Lost Vikings 2 89,85
Magic-Gathering 89,85
Maniac Karts 79,85
Marvel 2099 89,85
Mega Man X3 89,85
Metal Jacket 49,85
MLB Pennant R. Baseball *
Monster Truck Rally 99,85
Mork vom Ork 89,85
Namco Classic 2 59,85
Namco Museum 4 89,85
Nanotek Warrior 89,85
Nascar Racing *
NBA Hangtime 89,85
NCAA Football 89,85
Necrodrome 89,85
Need for Speed 2 89,85
NFL Quarterb. Club 97 79,85
NHL Face Off Hockey 97 79,85
NHL Powerplay Hockey 79,85
Night Striker 49,85
Off World Interceptor 49,85
Panzer General 2 *
Parodius Deluxe 59,85
Perfect Weapon *
Persona *
Philosoma 49,85
Pitball 89,85
Player Manager 89,85
Porsche Challenge 79,85
Primal Rage 49,85

PSX

Project Horned Owl 89,85
Psychic Force 89,85
Puzzle Fighter 2 *
Quake *
Re-Loaded 79,85
Rebel Assault 2 99,85
Resident Evil 79,85
Resident Evil 2 *
Revolution X 49,85
Rage Racer *
R.. Racer CLASSIC 44,85
Riot 89,85
Road Rage 89,85
Robo Pit 79,85
Robotron X 89,85
Romance 4 99,85
Samurai Showd. 3 79,85
Sentinent 99,85
Shadow Struggle 109,85
Silverload 94,85
Sim City 2000 79,85
Slam & Jam 49,85
Soul Blade 89,85
Space Griffon 89,85
Star General 74,85
Star Gladiator 79,85
Starfighter 3000 74,85
Starwinder 79,85
Steel Panthers 74,85
Street F. Alpha 59,85
Striker 96 74,85
Suikoden 89,85
Tekken 2 109,85
Tekken CLASSIC 44,85
Ten Pin Alley *
Tenka-Lifeforce 89,85
The Divide 89,85
The Hive 89,85
Time Bokan 109,85
Tokyo High. Battle 94,85
Tomb Raider 89,85
Total Eclipse 49,85
Total NBA 97 79,85
Transport Tycoon 89,85
Trash It 89,85
Twin Bee Deluxe *
Twistet Metal 2 89,85
V-Tennis 79,85
Viewpoint 49,85
Virtual Golf 79,85
Virtual Tennis 89,85
VMX Racing 89,85
VR-Baseball 89,85
VR-Pool 89,85
Whizz 79,85
Wing Comm. 4 *
Wipeout CLASSIC 44,85
Zeitgeist 49,85

N64

Konsole 399,85
Gamekiller 64,85
5 Meg Memory 79,85
Memory Card 39,85
Vibrationspack *
Joypad Farbig *
Joypad grau 54,85
Joypad Verläng. 24,85
RF-Modulator 44,85
RGB Kabel 69,85
Performer Lenkr. 139,85
Blast Dozer *
Cruisn USA *

N64

Doom 64 *
Fifa Int. Soccer *
Hexen 64 *
Int. S.S. Soccer *
Killer Instinct Gold *
NBA Hang Time *
Pilotwings 64 109,85
Saint Andrews Golf *
Star Wars - Shad. Emp. 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 *
Turok-Dinosaur Hunter 139,85
Wave Racer 64 89,85
Wayne Gretzky 129,85

SAT

Konsole incl. Sega Rally & WW-Soccer 449,85
Game Buster 79,85
Backup Memory 109,85
Universal Adapter 39,85
Voyager Joypad 24,85
Explorer Joypad 19,85
Terminator Joypad 24,85
3D Lemmings 69,85
4-4-2 Fußball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Afterburner 49,85
Alien Trilogy 74,85
Amok 89,85
Andretti Racing 89,85
Area 51 89,85
Assault Rigs 69,85
Batsugun 99,85
B.A. ToShinDen Remix 79,85
B.A. ToShinDen URA 69,85
Battle Monsters 69,85
Black Dawn 89,85
Blazing Dragons 69,85
Bombermann 104,85
Bubble Bobble 69,85
Bug Too 84,85
College Slam 79,85
Creature Shock 44,85
Criticom 59,85
Crow-City Angels 89,85
Crusader-No Remorse 89,85
Dark Savior 89,85
Daytona USA 49,85
Death Heat 2 69,85
Deadalus 59,85
Death Crimson 89,85
Defcon 5 59,85
Euro 96 Soccer Engl. 79,85
Fatal Fury 3 99,85
Fifa Soccer 97 89,85
Fighters Megamix *
Frankenstein 89,85
Gekka Mugentan 89,85
Gex 59,85
Ghen War 59,85
Golden Axe 69,85
G. Heroes 49,85. Hakaider 109,85
Heart Darkn. 109,85
Hexen 94,85
Impact Racing 79,85
In the Hunt 74,85
Independence Day *
Iron & Blood 89,85
Johnny Bazoka. 69,85
Krazy Ivan 89,85

SAT

Loderunner 49,85
Lost Vikings 2 89,85
Magic-Gathering 89,85
Maniac Karts 89,85
Manx TT *
Mass Destruction 89,85
Mega Man X3 89,85
Mr. Bones 69,85
Myst 79,85
Mystarya 2 *
Mystery Mansion 59,85
NBA Live 97 94,85
NHL Hockey 97 *
NHL Power Play 89,85
Ninku 49,85
Parodius 59,85
Pebble Beach Golf 79,85
Pinball Graffiti 89,85
Psychic Force 89,85
Puzzle Fighter 2 49,85
Quake *
Re-Loaded 89,85
Return Fire 89,85
Road Rash 79,85
Scorcher 89,85
Sega Rally 79,85
Shinoby X 49,85
Shockwave Assault 49,85
Shredfest *
Skeleton Warrior 69,85
Sky Target 104,85
Sonic-The Fighter 89,85
Starrfighter 3000 79,85
Steamgear Mash 49,85
Story of Thor 69,85
Street Fighter A 79,85
Striker 96 69,85
Suiko Enbo 49,85
Suiko Enbo 2 59,85
Syndicate Wars 89,85
Tempest 2000 89,85
Theme Park 39,85
Thunderforce 2+3 89,85
Trash It 89,85
Varunas Forces 104,85
Victory Boxing 49,85
Virtua Fighter Kids 69,85
Virtua Racing 49,85
Virtua Volleyball 59,85
Virtual Golf 79,85
Virtual Open Tennis 69,85
Virtual Pool 89,85
VR Baseball 89,85
Whizz 89,85
World Cup Golf 59,85
W.S. Baseball 2 89,85
WW-Soccer 97 94,85
WWF-Wrestle. 69,85

Bestellungen und Anfragen jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Demnächst TopTen Listen, Infos und Neuheiten auf unserer Homepage.
http:\\home.t-online.de/home/GamersPoint

- Preislisten für die Systeme gegen Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

GAMERS POINT

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185 0721 - 339 45



MISSION IMPOSSIBLE

Götz Schmiedehausen

Mit Tom Cruise in der Rolle des smarten Agenten Ethan Hunt erfuhr das mit den James Bond-Filmen relativ festgefahrene Agentenfilm-Genre frische Impulse.



Auf der Cocktail-Party versucht Ethan, an sein Zielobjekt zu kommen



Ethans Komplizin wurde gefangengenommen, Ihr müßt sie befreien

Die Neufassung der TV-Serie aus den sechziger Jahren (dt. Titel: Cobra, übernehmen Sie!) wirkte allerdings recht konstruiert und verwirrte mit seiner vertrackten Story so sehr, daß der Moderator der Oscarpräsentation Billy Crystal in seiner Eröffnungsrede Tom Cruise fragte, ob er nicht vielleicht der Allgemeinheit den Plot des Streifens plausibel machen könne. Die lang angekündigte Videospielfassung steht nun kurz vor der Vollendung, und die Features des N64-Titels versprechen einen innovativen und aufsehenerregenden Titel.

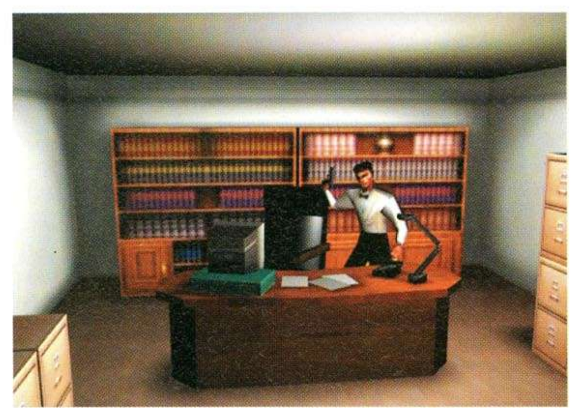
In der Rolle des jungen dynamischen Helden werdet Ihr mit Missionen konfrontiert, von deren Verlauf der Weltfrieden oder das Leben führender Persönlichkeiten abhängt. Anstatt, wie man es vermuten könnte, einfach mit einer großkalibrigen Waffe durch Gänge zu schleichen, und das gute, alte Erst-schießen-dann-fragen-Spiel zu spielen, muß Ethan sowohl die kleinen Spielereien seiner Agentenausrüstung geschickt einsetzen, als auch den Grips miteinbringen. So könnt Ihr bspw. die Identität anderer Personen annehmen, indem Ihr sie ausschaltet und Euch mit Hilfe einer Maske für den Unglücklichen ausgebt. Effektive Methoden, dieses Ziel zu erreichen, wären hier entweder Gift in ein Getänk zu schütten, das Opfer im Badezimmer abzufangen, wo es gerade über der Schüssel hängt und das Abendessen hochwürgt, oder einfach in einen Raum zu stürmen, alle Zeugen samt

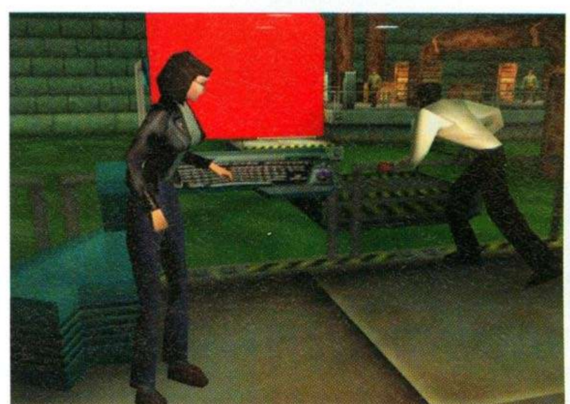


Der smarte Agent entsorgt still und heimlich einen Wachsoldaten



Die Kameraperspektive wechselt ständig wie bei einem richtigen Spielfilm

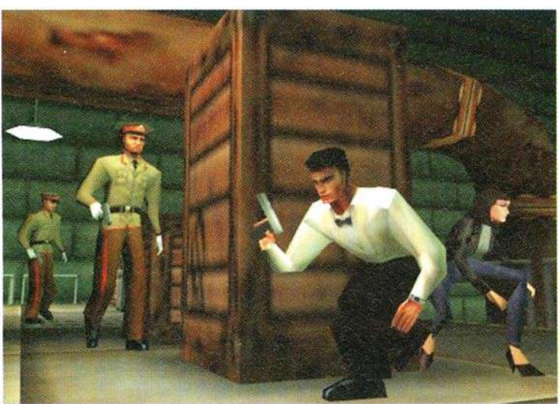

Hunt wurde beim Stöbern in einem Schreibtisch überrascht


Ethan bekommt Feuerschutz



Bei diesem Zwischenspiel müßt Ihr mit einem Fadenkreuz feindliche Agenten abknallen


Mit dem Taucheranzug versucht Ethan, aus dem Industriekomplex nach draußen zu tauchen


Das Agentenduo verhält sich unauffällig, dann hören sie die Wachen nicht


Entdeckt! Jetzt hilft nur die Flucht durch den Kugelhagel

Zielperson plattzumachen und die Gefahr in Kauf zu nehmen, durch den Krach entdeckt zu werden. Denn alle Personen, die in dem Spiel auftauchen, können hören und reagieren je nach Geräusch und Lautstärke. Ein Wachmann im Nebenraum hört also Schüsse, jedoch nicht das leise Röcheln, wenn man einen Gegner ersticht oder stranguliert.

Das hat Konsequenzen

Ein weiteres Feature sollen die sogenannten „real consequences" sein. Das heißt, jeder Fehltritt, jedes unüberlegt ausgesprochene Wort gegenüber einer Person hat Auswirkungen auf den gesamten Missionsverlauf. Immerhin agiert Ethan mit vielen anderen Menschen und nicht alle sind seine Freunde. Ein Hilferuf spricht sich schnell herum, Zielpersonen können über mehrere Informanten gewarnt und Ethan in eine Falle gelockt werden. Die Grafik des Spiels läßt auch in technischer Hinsicht auf ein Highlight im N64-Sortiment hoffen. Doch mit Goldeneye wird derzeit ein direkter Konkurrent programmiert. Ob James Bond oder Ethan Hunt das Rennen um Eure und unsere Gunst machen können, wird in einer der nächsten Ausgaben verraten.

System:	.....Nintendo 64
Genre:	.....Strategie-Shooter
Spieler:	1
Hersteller:	.....Ocean
Entwickler:	.....Ocean
Testmuster:	.....Laguna
Veröffentlichung:	.....Herbst

GANBARE GOEMON 5

Götz Schmiedehausen

Während ich diesen Text in den PC-Sklaven klopfe, wütet auf der anderen Seite der Doppelglasscheibe meines Büros ein lustiger Orkan ums Haus, und unser Teich im „Vorgarten" expandiert zusehens.



Ein direkter Treffer mit dem Kampfhandschuh auf die Zwölf des Endgegners



Die Königsfamilie oder vielleicht doch nur ein Täuschungsmanöver



Goemon und Ebisumaru, die beiden Protagonisten, können von einem oder zwei Spielern gesteuert werden



Unter Ebisumaru bricht plötzlich der Fußboden weg



Ebisumarus Hammer haut selbst große Gegner um...



...die dann spektakulär verglühen

Was hat das mit Goemon 5 zu tun? Nun, gerade hatte ich die Vorab-Version weiter als jemals zuvor durchgespielt, da beendete ein Blitzschlag kurzzeitig die Verbindung zum lokalen E-Werk und damit mein virtuelles Leben.

Bis zu diesem Zeitpunkt konnte ich jedoch schon einiges über das RPG im Mario-Stil in Erfahrung bringen. Goemon 5 ist der fünfte Teil einer japanischen RPG-Reihe, die bei uns unter dem Namen Mystical Ninja bekannt wurde. Das Gameplay ist eine Mischung aus Mario und Zelda; man hat die Möglichkeit, durch Kämpfe und das Lösen von Rätseln Geld zu verdienen und das Waffenarsenal zu erweitern. Die Handlung versetzt Euch ins mittelalterliche Japan, in dem Ihr als zwei Ninja-Kämpfer, Goemon und Ebisumaru, antreten könnt (optional auch für zwei Spieler). Grundsätzlich kämpft Ihr Euch immer durch ein abgestecktes Areal, an dessen Ende ein gigantischer Endgegner lauert. Die Landschaft kann grundsätzlich in drei Ebenen unterteilt werden: die Karte, auf der Ihr Euch frei bewegen könnt, die Städte, in denen Ihr zwischen Häusern und Hütten herumlauft, und die Boss-Level in Form von komplexen Dungeons. In den Städten trefft Ihr auf Banditen, für deren Erlegen Ihr Kohle einsammelt. Das Verhauen mit einer Art Stock, Zauberpulver oder einem Hammer wird schnell zur Routine, was allerdings nicht als Synonym für Eintönigkeit verstanden werden sollte. Das Aufstöbern einer Siedlung ist gleichbedeutend mit dem Lokalisieren eines Bosses. Die befinden sich in den Unterwelten, die irgendwo in den Labyrinthen versteckt sind. Die Endgegner lassen sich meist nur mit einer bestimmten Waffe erlegen, die man im Vorfeld schon errungen haben sollte.



In der Stadt kann man mit allen Bewohnern reden



Freiheit im Raum gehört zum guten Ton

Wie man es vom N64 erwarten kann, kann man sich in der 3D-Umgebung frei bewegen. Die Kamera ist ebenfalls variabel zu plazieren. Alle Gegenstände, Hintergründe und Charaktere wurden aus Polygonen zusammengesetzt. Vom Sound war leider noch nichts zu hören. Das einzige Feature, von dem wir uns noch kein rechtes Bild machen konnten, waren die vielen versteckten Bonus-Spiele; sie waren schlicht und ergreifend noch nicht enthalten. Goemon 5 könnte eine Alternative zu Zelda und Mario werden, wir sind gespannt.

System:	.....Nintendo 64
Genre:	.....Action RPG
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Konami
Entwickler:	.....Konami
Testmuster:	.....Konami
Veröffentlichung:	.....Herbst

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte ab 14,80 DM. Weitere Artikel erhältlich.

Händleranfragen sind erwünscht !

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 16.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

4-4-2 Fußball	89.-
Actua Soccer Club Edition	89.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Ball Blazer Champions	89.-
Blast Chamber	84.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	79.-
Goal Storm	58.-
International Superstar Soccer	79.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 97	79.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	79.-
NHL Hockey 97	79.-
NHL Face Off 97	79.-
Player-Manager	89.-
Power Move Pro Wrestling	92.-
Riot	89.-
Space Jam	79.-
Track & Field	94.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtual Pool	84.-
WWF In Your House	49.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	89.-
Blazing Dragons	79.-
Excalibur	89.-
Kings Field	79.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Myst	89.-
Sentient	94.-
Stadt der verlorenen Kinder	89.-
Suikoden	94.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Extreme Pinball	49.-
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	69.-
Power Rangers Pinball	89.-
X2	69.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Carnage Heart	79.-
Contra	99.-
Crypt Killer	89.-
Dark Forces	89.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Kileak 2 - Epidemic	79.-
Mechwarrior 2	89.-
Overblood	84.-
Perfect Weapon	84.-
Resident Evil	88.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
The Crow	84.-
Tomb Raider	84.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Umbau-Chip 39.- und Einbau direkt bei Cross Computer
zus. nur 88.-

neGcon Pad 79.-

Wheel + Pedals 129.-



Fighting Stick 79

Sony Mouse	55.-
Station Pad	29.-
Namco Stick	99.-
Steering Wheel	99.-

Infrarot Pads 79.-



Turbo Pad 55.-



Memory 1 MBit	29.-
Memory 8 MBit	69.-
Memory 24 MBit	99.-
Gamebuster	84.-

Arcade Stick 59.-



Verlängerung	19.-
RGB Scart Kabel	24.-
Link-Kabel	24.-
HF-Adapter	45.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Carts	84.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	77.-
Formel 1	99.-
Hardcore 4x4	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Truck	94.-
Moto X	89.-
Motor Toon Grand Prix 2	84.-
Penny Racer	89.-
Porsche Challenge	79.-
Road Rage	89.-
Speedster	89.-
Test Drive Off Road	89.-
Total Eclipse Turbo	79.-
Tunnel B1	84.-
Twisted Metal 2	89.-
VMX Racing	84.-
Wipe Out 2097	99.-
Wrecking Crew	89.-

Beat´em Up

Bushido Blade (JAP-Version)	139.-
Iron & Blood	49.-
King of Fighters	79.-
Soul Blade	99.-
Star Gladiator	89.-
Streetfighter Alpha 2	89.-
Tekken 2	99.-
Tobal No. 1	89.-

Strategiespiele

Battle Station	84.-
Command & Conquer	99.-
Sim City 2000	89.-
Panzer General 2	89.-
Theme Park	79.-
Transport Tycoon	79.-

Jump´n Run

Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	99.-
Jumping Flash 2	92.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Spot goes to Hollywood	89.-
Trash It	89.-

Flugsimulatoren

Broken Helix	94.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	74.-
Gunship	89.-
Independence Day	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Thunderhawk 2	89.-
Top Gun - Fire at Will	99.-
Wing Commander 3	84.-

Unsere Spiele des Monats:

V - Rally
Ohne Ende durchs Gelände mit Splitscreen.
Neu für Sony Playstation.
nur 89.-

Mario Kart 64
Das wohl beste Rennspiel für bis zu 4 Spieler.
Neu für Nintendo 64.
nur 89.-

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Wing Commander 4
Swagman
Nur PSX je nur 84.-

N64+Pad 299.-
Pad: 59.-
Verlängerung: 24.-

Lifeforce Tenka
Rage Racer
Nur PSX je nur 99.-

Memory Card 1 Meg	39.-
Memory Card 5 Meg	79.-
Gamekiller	69.-
RF-Set + Modulator	39.-

Platin Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Bust a Move 2, Alien Trilogy
Nur PSX je nur 44.-

Universal-Converter	59.-
W. Gretzky Hockey us	149.-
Killer Instinct Gold us	149.-
NBA Hangtime us	149.-

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer, Tekken Wipe Out, Tekken, B.A. Toshinden, Destruction Derby
Nur PSX je nur 49.-

Doom 64 us	179.-
Star Fox + Vibrator jp	199.-
War Gods us	179.-
Blast Corps us	179.-

Alone In the Dark 2	59.-
Worms	69.-
Disruptor	59.-
Warhammer	59.-

Turok	139.-
Super Mario 64	89.-
Mario-Spieleberater	24.90
Pilotwings	109.-

Descent	49.-
Cyberia	49.-
Steel Harbinger	49.-
Street Racer	49.-

Wave Race 64	89.-
Star Wars	129.-
I. Superstar Soccer	133.-
FIFA Soccer 64	115.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software !

Besuch bei Bizarre Creations

Andreas Binzenhöfer

Am Streckenrand wird es wieder Monitore geben, die den Rennverlauf zeigen



Formel 1 ´97 wird erstmals realistische Unfälle bieten

In Monaco gibt es wunderschöne Polygon-Balkone zu bestaunen

Der Zwei-Spieler-Modus soll ohne Geschwindigkeitsverluste auskommen

Um einen ersten Eindruck von Psygnosis' Sequel zu Formel 1 zu bekommen, durften wir dem Programmierteam Bizarre Creations in Liverpool über die Schultern schauen.

Nachdem alle Redakteure (bis auf einen gewissen Dirk, der anscheinend zu viele Videogames spielt) rechtzeitig angekommen waren, wurden wir von dem wahrscheinlich spaßigsten Programmierteam der Welt empfangen, das nebenbei erwähnt den wohl größten Süßigkeitenvorrat seit Erfindung der Milka Schokolade in einem unauffälligen Schrank in der Ecke versteckt hält.

„Psygnosis paid much for the license but we're cheap!" *(Sarah Dixon)*

Sarah Dixon (Business Director) und Matt Birch (Lead Coder) führten uns freundlich durch den Tag und erklärten uns mittels Rechnerdemonstrationen und Zeichnungen die Neuerungen und Vorteile von Formel 1 '97.

Die Strecken des ersten Teils werden momentan auf einer gerade mal 40.000 Pfund teuren Silicon Graphics Maschine komplett überarbeitet. Die nötigen Daten, um die Strecken so realistisch wie möglich zu modellieren, beziehen die Programmierer aus den verschiedensten Quellen. Die Hauptresourcen sind sicherlich die Original-Streckenkarten der FIA und freundlicherweise von RTL zur Verfügung gestelltes Bildmaterial, dennoch gehört es durchaus zum Alltag, daß sich die Programmierer in einen Mietwagen setzen, um mit der Videokamera einige Runden auf dem entsprechenden Kurs zu drehen. Dank diesem gigantischen Aufwand erhält der Spieler aktualisierte Strecken, die bis ins Detail mit dem realen Vorbild übereinstimmen (Steigungen, Gefälle, Bodenwellen, etc.). In Monaco führt dies sogar dazu, daß die Häuser nicht mehr durch reine 2D-Fassaden dargestellt werden, sondern mit Polygon-Balkonen und jeder Menge anderer Details verziert werden. Der eigens für den Streckenaufbau engagierte Architekt Hally hat aufgrund der hohen Anzahl an verwendeten Polygonen pro Quadratmeter den Bizarre-internen Begriff des Hallygons geprägt (60.000 Polygone in Monaco, 100.000 Polygone in Melbourne (!)). Die Texturen auf den F1-Boliden werden im Vergleich zum ersten Teil ebenfalls mehr als verdoppelt, und die ganze grafische Pracht wird dann sogar in Hi-Res auf uns zufliegen.

'Ich will Kai Ebel'

Um auch die spielerischen „Mängel" von Formel 1 zu verbessern, blätterte das Team in diversen Videospielmagazinen, durchforstete sämtliche Testberichte und legte dabei ein besonderes Augenmerk auf die Wunschlisten der Leser (da sieht man mal wieder: Leserbriefe und die Teilnahme an Umfrage-Aktionen rentieren sich also allemal). Als Resultat werden die Fahrer von Formel 1 '97 vor künstlicher Intelligenz nur so strotzen. Besondere Rivalen, wie dieses Jahr beispielsweise Schumacher und Villeneuve, schenken sich nichts, während der amtierende Weltmeister Damon Hill einsieht, daß er im falschen Auto sitzt und bereitwillig Platz macht. Besonders stolz ist Matt Birch auf die Tatsache, daß sein Lieblingsfahrer John Alesi mit ordentlich Temperament bei der Sache ist und daß es ihm und seinem Team gelungen ist, die Telemetriedaten (Geschwindigkeit,



Bei Regenrennen ist die Nebelschlußleuchte absolute Pflicht



Eine Kollision mir den Reifen ist besonders gefährlich

Beschleunigung und Gangwahl einer Runde auf den Meter genau) der Jordan Peugots beinahe an die von Eddie Jordan zur Verfügung gestellten Original-Daten von Ralf Schumacher anzupassen. Wer später mit den gelben Boliden über die Pisten bügeln will, muß außerdem damit rechnen, daß sich das Jordan Team erst über die Saison hin entwickelt und folglich bei den ersten Rennen nicht unbedingt ganz vorne mitmischen kann. Im Grand Prix-Modus sollen beinahe alle möglichen mechanischen Defekte, wie ein Bruch an der Lenksäule oder der Radaufhängung, möglich sein. Eine Fahrt mit dem Arrows wird folglich aufgrund der hohen Anfälligkeit des Motors zum reinen Glücksspiel. Neben Arcade- und Grand Prix-Modus wird es neuerdings auch einen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus geben, wahlweise horizontal (in Europa bevorzugt) oder vertikal (in Amerika bevorzugt). Da dieser durch eine einzige Grafik Engine erzeugt wird und man keine Kompromisse in Sachen Grafik eingehen wollte, mußte allerdings die Anzahl der Gegner reduziert werden. Der erste spielerische Eindruck war bereits geschwindigkeitstechnisch sehr beeindruckend (obwohl Matt am Computer nebenan noch an der Performance des besagten Modus tüftelte). Weitere Neuerungen, wie etwa ein Flaggensystem (99%), Funkkontakt mit der Box (97%), Schilder an der Boxenmauer (21%) und sonstige Spielereien, die das F1 fanatische Team gerne unterbringen würde, hängen noch stark von der verbleibenden Zeit (ca. zwei Monate) ab. Sicher ist jedenfalls, daß es diesmal auch einen Co-Kommentator geben wird (Jochen Mass und Heiko Wasser sind noch nicht offiziell bestätigt), für den eigens ein Skript im vierfachen Umfang angefertigt wurde.

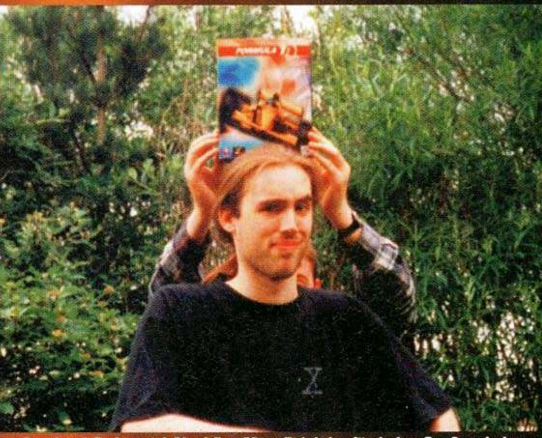
Der erste Eindruck

Grafisch hat Formel 1 sicherlich noch mal ordentlich zugelegt (Achtung: die Screenshots sind von der Alpha-Version). Auch spielerisch fällt recht schnell auf, daß es endlich zu spektakulären Crashs kommen kann und sich schon mal der eine oder andere Reifen oder Flügel verabschiedet. Die Steuerung an sich wurde (eigentlich zum Glück) nur fein verändert, Abkürzaktionen sollen allerdings mit schmierigen Reifen und erheblichen Unterbodenschäden geahndet werden. Im Arcade-Modus wird es zunächst drei Schwierigkeitsstufen geben, in denen nach und nach zusätzliche Strecken freigegeben werden, sowie die Schwierigkeitsstufe Ninja, die wiederum viele Secrets enthalten soll. Ansonsten setzt der Arcade-Modus hauptsächlich auf spektakuläre Drifts, Crashs und Bleifußraserei. Der wesentlich anspruchsvollere Grand Prix-Modus (Begrenzung auf 12 Satz Reifen pro Wochenende, Bestimmung der Mischung vor dem ersten Training, ...) gibt erstmals nach einer Saison einen je nach Schwierigkeitsgrad längeren Render-Abspann frei. Als kleinen Exklusivtip (ich hatte das richtige T-Shirt an) steckte man mir, daß es einen Cheat geben wird, bei dem man mit den F1-Wagen auf der Strecke gegeneinander Fußball spielen kann.



Oliver Panis macht sich gerade bei R. Schumacher Fans unbeliebt

Ein Ausflug ins Kiesbett wirkt sich deutlich auf den Grip in den nächsten Kurven aus


Der Lead Coder und Alesi Fan Matt Brich ist für jeden Spaß zu haben



Die schwarze Flagge war bereits integriert

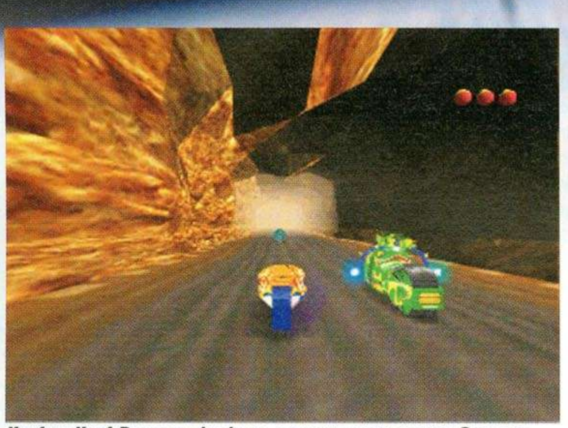

Die Programmierer von Bizzare Creations hassen Chaos, Unordnung und Humor

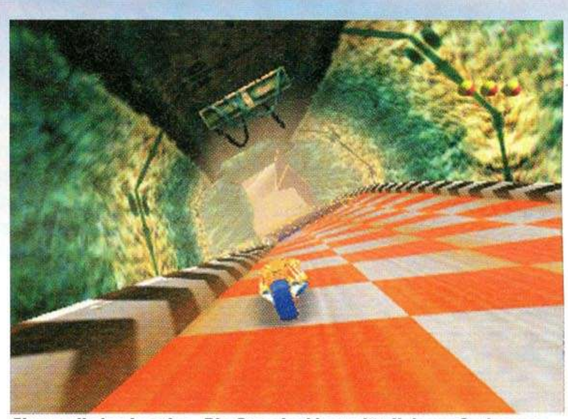

Auf diesem Suchbild sind drei Redakteure unter das Bizarre Creations Team gemischt, wer sie findet schreibt an die FG und gewinnt mit etwas Glück das Originalbild

EXTREME-G

Gunter Glos

Während eines Besuchs der Firma Probe Entertainment in London kamen wir in den Genuß erster Eindrücke des bevorstehenden Rennspiels Extreme-g.


Kopf an Kopf-Rennen mit einem computergesteuerten Gegner

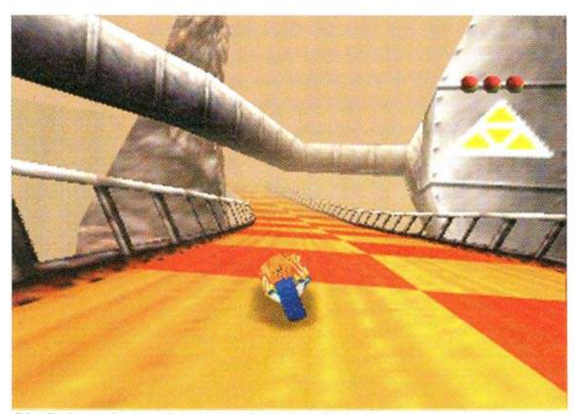

Ein vertikaler Looging. Die Strecke kippt plötzlich zur Setie weg

Extreme-g soll nach der Aussage des Programmierteams ein actiongeladenes Rennspiel für maximal vier Spieler und exklusiv für das Nintendo 64 werden und auf einem 96 MBit-Modul Platz finden. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen handelt es sich hier nicht um ein Autorennen, sondern um ein Rennen im Rollercoaster-Stil mit futuristischen Hover-Bikes, die sich durch fünf charakteristische Eigenschaften voneinander unterscheiden. Aufgrund der begrenzten Modulgröße des N64 können auch hier keine aufwendigen FMV-Sequenzen untergebracht werden. Stattdessen werden sie mit den Grafiken des Spiels in Echtzeit berechnet. Bestes Beispiel hierfür ist der Vorspann des momentanen Erfolgstitels Turok-Dinosaur Hunter.

Technische Features

Durch die Ausnutzung der Special Effects des N64, wie Mip-Mapping, Shading und Transparenzeffekte, ist Extreme-g ein optisch sehr ansprechendes Spiel. Auf zwölf Strecken und drei Bonusrunden schnellt Ihr durch vertikale und horizontale Loopings,


Eine rasante Schußfahrt durch eine Höhle


Die Röhre oben gehört ebenfalls zur Strecke

fahrt Ihr durch altertümliche Städte, verfallene Minen, Gerippe verendeter Riesenseeschlangen, verfallene Minen und durch das Weltall. Alle Landschaften sind mit einem Horizont hinterlegt, der sich farblich vom Untergrund abhebt. Verstärkt werden die grafischen Effekte durch das Plazieren von neonfarbigen Schildern an den Fahrbahnrändern, die Verwendung von Nebel- und Rauchschwaden die sich über die Strecke legen, durch Sand- und Regenstürme und die spärlich erleuchteten Strecken bei Nacht. Alle Rennen werden von Techo-Soundtracks harmonisch untermalt.

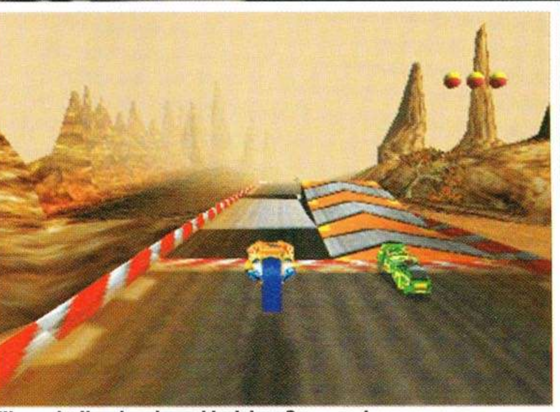
Bis zu vier Spieler gleichzeitig

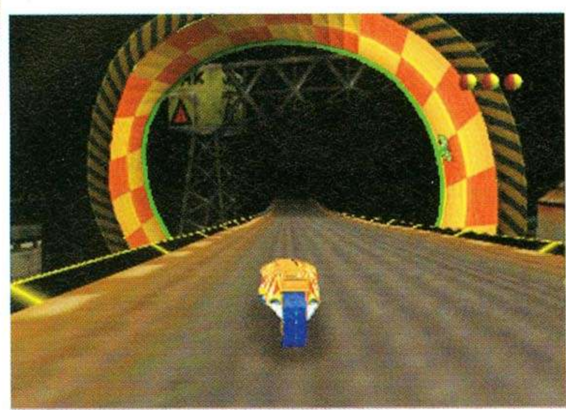
Im Mehr-Spieler-Modus ist es möglich, mit drei Freunden im Split-Screen gegeneinander anzutreten. Auch wenn Ihr alleine gegen den Computer spielt, sind immer fünf Kontrahenten im Kampf um die Plazierungen mit Euch auf der Strecke. Um Eure Gegner außer Gefecht zu setzen, stehen 20 verschiedene Waffen, wie z.B. Missiles, Mines und Warps, zur

In letzter Sekunde:

Kurz vor Drucklegung des Heftes kam Stefan Louloudes von Acclaim mit einer spielbaren Version von Extreme-g in die Redaktion. Und auch unter der manuellen Kontrolle mit dem Joypad macht Extreme-g eine hervorragende Figur. Rasend schnelle Schußfahrten durch atemberaubendende Grafiken, keine Pop-Ups sowie ausgeklügelte Waffensysteme machten sofort Lust auf mehr. Es wäre zu früh, jetzt schon von einem wipEout-Killer zu sprechen, doch vor allem das abgefahrene Streckendesign mit Loopings und Schraubkurven lassen die Verdauungssektion im Körper des Mitspielers derartig rasant mitdrehen, daß es eine wahre Freude ist. Das N64 wird spielend mit dem unglaublich rasanten Scrolling fertig. Die ersten Eindrücke sind also sehr positiv, wir fiebern der Veröffentlichung entgegen, da der freundliche Mann von Acclaim das Modul wieder mitgenommen hat.


Auf dem Seitenstreifen bremst das Gefährt rasant ab


Hier seht Ihr eine der zahlreichen Sprungschanzen


So sieht der Loop von der Seite aus

Auswahl. Die variierende Gravitationskraft der einzelnen Strecken wirkt sich sehr unterhaltsam auf das Fahrverhalten der Bikes aus.

Über das Gameplay war in dieser frühen Version leider noch nicht viel zu sagen, da die Präsentation mehr einem Grafikdemo als einem Spiel glich. Was sich in diesem verheißungsvollen Projekt weiterhin ergibt, werden wir Euch in den nächsten Ausgaben berichten.

System:	.....Nintendo 64
Genre:	.....Rennspiel
Spieler:	1-4
Hersteller:	.....Acclaim
Entwickler:	.....Probe Entertainment
Testmuster:	.....Probe Entertainment
Veröffentlichung:	.....November 97

ABO: jetzt

FUNGEN
ABO-SERVICE

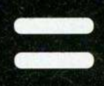
FUNGEN
ABO-SERVICE

Unserem FUN GENERATION Abo-Service ist kein Weg zu weit!



ACH[tun]G!

Jeder Abonnent bekommt PRO JAHR BIS ZU VIER CDs für sein Wunsch-System!

= 





ABO: jetzt

FUN GENERATION IM ABO

Alle Vorteile im Überblick

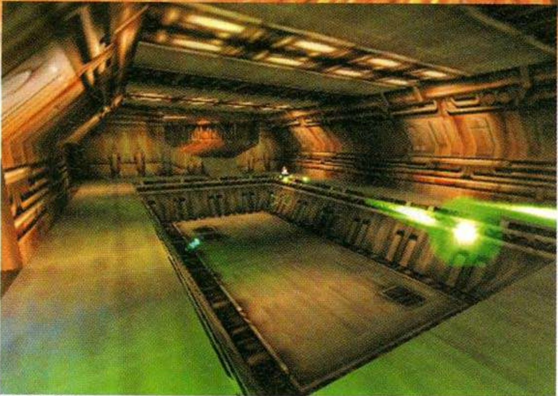
- Ihr bekommt bis zu 4 CD's für Euer Wunschsystem
- Ihr nehmt automatisch an jeder Verlosung im Heft teil
- Ihr macht uns mit Euerm Abo unheimlich glücklich
- Ihr habt als erste alle aktuellen Infos in der Hand
- Ihr verpasst keines unserer Meisterwerke
- Ihr geht kein Risiko ein und könnt jederzeit kündigen
- Ihr spart außerdem 10% vom regulären Verkaufspreis

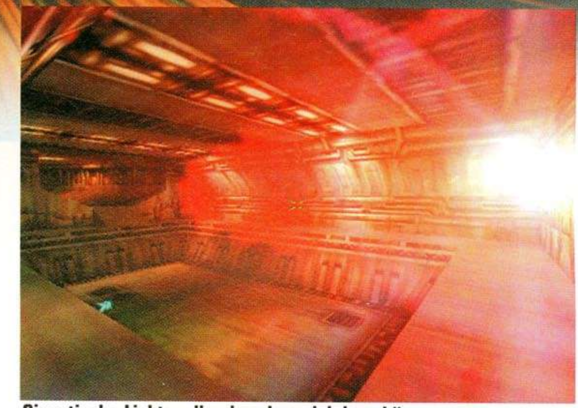
- **...and we like it! ®†©**

FORSAKEN

Gunter Glos

Als Highlight des Englandbesuches präsentierte man uns Forsaken, einen Descent-Klon, der sich mit viel Liebe zum Detail und grundlegend neuen, innovativen Ideen gegenüber seinem 3D-Konkurrenten auf dem Markt behaupten will.


Kein Bild aus dem Vorspann, sondern die Spielgrafik

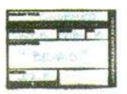

Gigantische Lichtquellen brechen sich in schönen Lensflare-Effekten

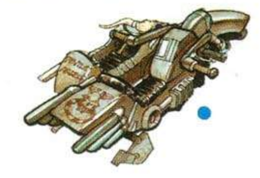


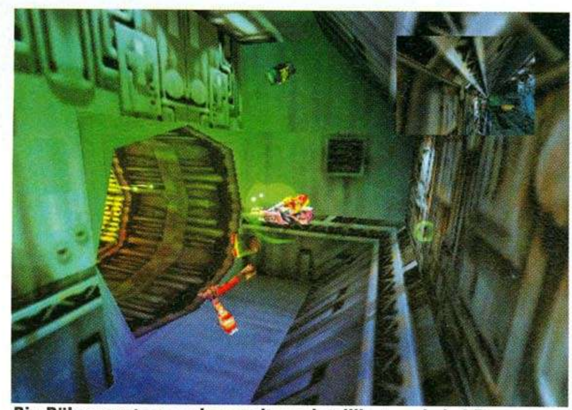
Die Gemeinsamkeit dieser beiden Titel besteht darin, daß man sich in einem Höhlensystem in jede Richtung frei bewegen kann. Bei Descent war das primäre Ziel, sich durch Heerscharen von Gegnern zu kämpfen, eine Key-Card zu finden und sich dann den Weg zum Hauptreaktor zu bahnen. In Forsaken ist die Storyline schon etwas komplexer. Nach einem verheerenden Atomkrieg bildet sich unter den Überlebenden eine Gruppe von Plünderern, The Forsaken (die Verlassenen), die auf der Suche nach Technologien und Waffensystemen sind. Hieraus ergeben sich 15 Missionen, in denen das Ziel ist, Items zu suchen, bestimmte Gegner zu zerstören, Reaktoren zu sprengen oder in ein riesiges Raumschiff einzudringen und unter Zeitdruck ein Objekt zu finden.


Mit dem großen Laser kann man lose Metallplatten abräumen








Die Röhrensysteme sehen weitaus detaillierter als bei Descent aus

Interessante Mehr-Spieler-Modi

Forsaken beinhaltet acht spezielle Multi-Player-Level, in denen sich bis zu vier Spieler via Split-Screen und Link-Kabel heiße Kämpfe liefern können. Jedem Teilnehmer steht eine Vielzahl unterschiedlicher Waffen zur Verfügung, die nach dem Zufallsprinzip in den Leveln verteilt werden. Wird ein Spieler abgeschossen, ist es seinen Kontrahenten möglich, die herumliegenden Waffen aufzusammeln. Als besondere Option ist in Forsaken ein Record-Modus eingebaut. Nach dem Spiel kann man das Geschehen mit einer frei beweglichen Kamera noch einmal aus allen Blickwinkeln begutachten.

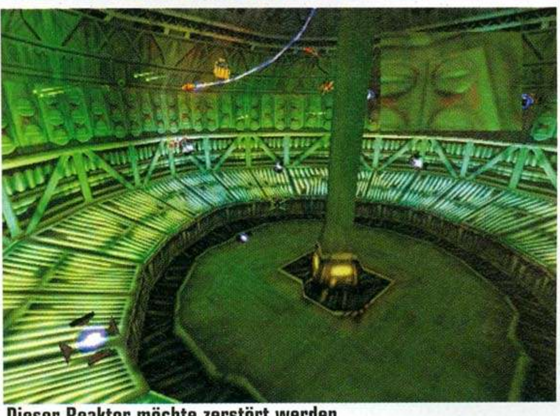
Beachtliche Grafik

Aufgefallen ist mir bei der Präsentation eine für die PlayStation erstaunlich gute Grafik, welche dem Spieler auch noch im Mehr-Spieler-Modus eine optimale Übersicht bietet. Jeder Raum ist grafisch unterschiedlich designed, so daß man sich in den Höhlensystemen auch ohne Karte problemlos zurechtfindet.




Ein Gegenspieler versperrt mit einem Energiestrahl den Weg


Die Bild-im-Bild-Funktion fungiert als Rückspiegel


Dieser Reaktor möchte zerstört werden

Ich persönlich konnte mich für die eintönigen Missionen und die verwirrende Übersicht von Descent nie richtig erwärmen, bei Forsaken jedoch ist das ganz anders. Die Programmierer legen mehr Wert auf anspruchsvolle Aufgaben und ein abwechslungsreiches Gameplay. Da wir bei Probe die PlayStation-Version nur von einem Programmierer vorgeführt bekamen und auf dem PC probespielen konnten, bin ich gespannt, wie es sich auf einer Konsole spielen läßt. Wir halten Euch auf alle Fälle auf dem laufenden.

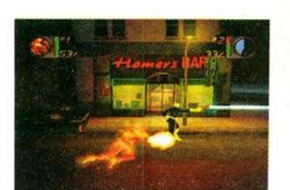


System:	.....PlayStation
Genre:	.....Action
Spieler:	1-4
Hersteller:	.....Acclaim
Entwickler:	.....Probe Entertainment
Testmuster:	.....Probe Entertainment
Veröffentlichung:	.....November 97

FANTASTIC FOUR

Gunter Glos

In London präsentierte uns die Firma Probe Entertainment die ersten Ergebnisse eines 2D Prügelspiels im Stil der Final Fight-Serie, das mich sofort in seinen Bann zog.



Torch schießt mit Flammenbällen



Die vier Fantas haben es mit satanischen Gegnern zu tun



Torch und Mr. Fantastic lösen ein Problem mit Teamwork





Ein ausnehmend häßliches Monster kommt aus dem Hintergrund



Mr. Fantastic kann sich unverhältnismäßig dehnen

Selbst die Levelgegner könen einen halben Bildschirm füllen



Hier geht die Riesenkröte in Flammen auf

Fantastic Four wartet mit Pseudo-3D-Kameraschwenks, Zoom-ins und -outs, Shoot'em-Up-Passagen und einer beeindruckenden Grafik-Engine auf, die ein Spiel dieses Genres optisch wie spielerisch enorm aufwerten. Der Bildschirm scrollt horizontal in mehreren parallaxen Ebenen und bietet ständig wechselnde 3D-Hintergrundgrafiken. Mit Hilfe der neu entwickelten 3D-Engine ist es den Programmierern gelungen, neben Euren Kämpfern noch weitere zehn Motion-Captured Gegner und ein 3D-Objekt gleichzeitig in das Geschehen einzubinden, aber den Bildablauf trotzdem noch flüssig zu halten. Gespielt wird alleine oder zu viert mit Hilfe des Multi-Tap-Adapters. Zur Auswahl stehen Euch die originalen Comic-Figuren, Mr. Fantastic, The Invisible Woman, The Human Torch, The Thing und ein versteckter Charakter, über den uns Probe leider keine weiteren Information geben wollte.

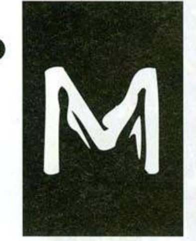
Jede Menge Abwechslung

Während des Spiels ist es möglich, die Charaktere zu tauschen, so daß Ihr Euch nicht von Anfang an auf einen der Kämpfer festlegen müßt. Jeder dieser Kämpfer verfügt über 35 Moves und vier Special-Moves. Ihr trefft auf 31 unterschiedliche Widersacher, die direkt aus der legendären Marvel Comic-Serie entnommen wurden. Auf dem Weg durch die 5 Level und deren 22 Untersektionen und Geheimräume findet Ihr sechs Power-Ups, die das Gameplay interessanter gestalten. Darüber hinaus enthält die CD 15 Musikstücke, die eigens für dieses Spiel komponiert wurden. Wie uns von Probe mitgeteilt wurde, wird F4 noch in diesem Jahr komplett eingedeutscht in den Handel kommen. F4 ist mit Sicherheit ein Spiel, auf das zu warten sich lohnt. Wir hoffen, Euch schon bald mehr darüber berichten zu können.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Beat'em-Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Acclaim
Entwickler:	.....Probe Entertainment
Testmuster:	.....Probe Entertainment
Veröffentlichung:	.....K.A.



DIE TOTALE OFFENSIVE
Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?
Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.
Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.
• 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
• Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
• Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
• Freundschaftsspiele, Liga- und Turniermodus sowie Elfmeterschießen
• Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
• Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
• Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
• Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
• 1 oder 2 Spieler
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Mega Fun 5/97:
"Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga."
PlayStation
präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
i·dentität Solingen







Stephan Girlich

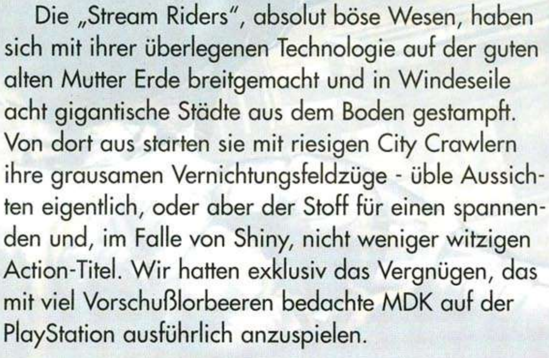
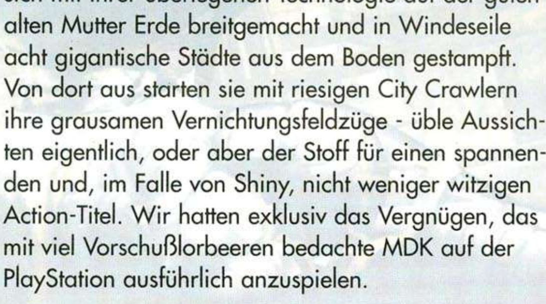
In Roland Emmerichs Mega Movie Independence Day wurde uns der fiktive Schrecken einer außerirdischen Invasion spektakulär vor Augen geführt, und auch in MDK scheint das Ende der Menschheit durch eine fremde Rasse besiegelt.


Die Animationen von Kurt wurden per Motion Capture realisiert

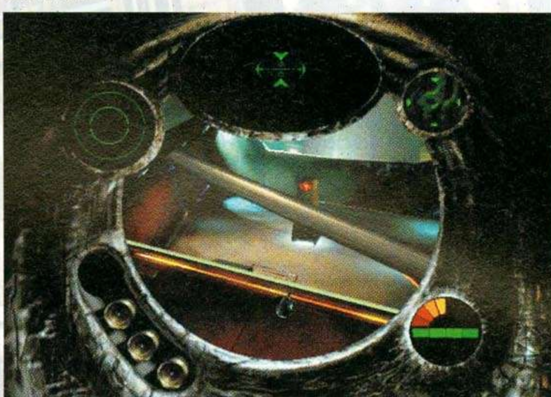

Die Gegner sind aus Polygonen zusammengesetzt und vollständig texturiert

Die „Stream Riders", absolut böse Wesen, haben sich mit ihrer überlegenen Technologie auf der guten alten Mutter Erde breitgemacht und in Windeseile acht gigantische Städte aus dem Boden gestampft. Von dort aus starten sie mit riesigen City Crawlern ihre grausamen Vernichtungsfeldzüge - üble Aussichten eigentlich, oder aber der Stoff für einen spannenden und, im Falle von Shiny, nicht weniger witzigen Action-Titel. Wir hatten exklusiv das Vergnügen, das mit viel Vorschußlorbeeren bedachte MDK auf der PlayStation ausführlich anzuspielen.


Per Tastendruck öffnet sich Kurts Fallschirm, und er gleitet sanft zum Boden

Auch aus der Luft wird Kurt von kleineren Raumschiffen attackiert

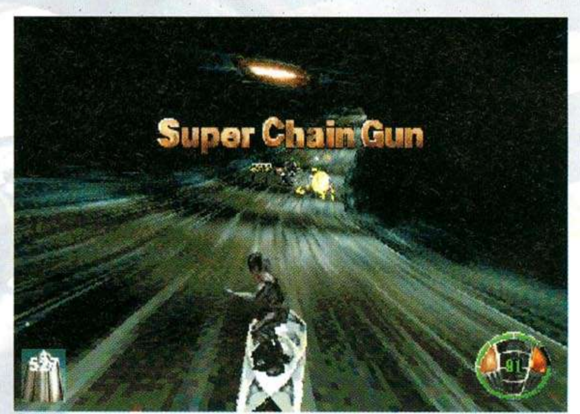

Im Sniper-Modus kundet man die Umgebung aus

Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt

MDK steht stellvertretend als Namenskürzel für die drei Protagonisten des 3D-Action-Knallers: Max ist ein genmanipulierter Hund, mit zwei Beinen mehr als normal, Dr. Fluke Hawkins ein völlig ausgeflippter Wissenschaftler, dem allerdings zugute gehalten werden muß, daß er als erster auf die extraterrestrischen Eroberer aufmerksam geworden ist, und der dritte im Bunde ist Kurt, dem die undankbare Rolle des Helden zukommt. In einem latexartigen Ganzkörperanzug steckend und mit einer Schnellfeuerkanone ausgerüstet, zieht Kurt los, um den fiesen Aliens an die Gurgel zu gehen. Vor jeder der sechs Mission gibt's knappe Infos von Dr. Hawkins, kurz darauf schwebt Kurt in schwindelerregender Höhe über dem Erdboden und stürzt auf einen der gigantischen City Crawler zu. Während er Raketen und dem Radar ausweicht, versucht unser unerschrockener Kämpfer an Fallschirmen hängende Extrawaffen einzusammeln, welche die eigentliche Mission am Boden erheblich erleichtern. Dort sieht man Kurt im Normalfall, ähnlich wie Lara in Tomb Raider, aus einer leicht erhöhten Perspektive praktisch über die Schultern - so weit, so bekannt. Neu ist, daß Kurt sich seine Wumme auch vor die Nase schnallen kann und so in den „Sniper"-Modus gelangt. Zwar kann sich Kurt dann nicht mehr von der Stelle bewegen, dafür aber den


Die Wachroboter schlagen bei Sichtkontakt sofort Alarm

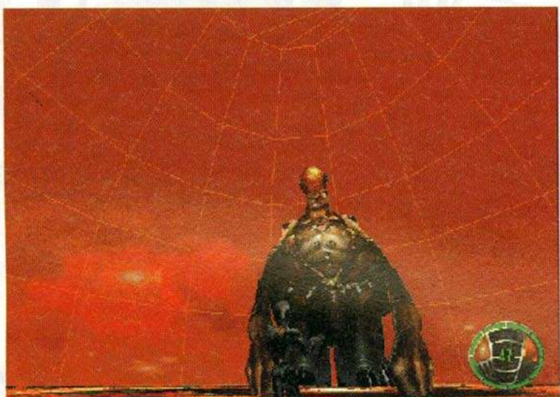

Die Köder-Attrappe lenkt die Gegner eine zeitlang von Kurt ab



Zwischen den Leveln rutscht oder surft Kurt durch verschiedene Röhren


Viele der grimmigen Gegner sind aus der Entfernung leicht zu erledigen


Das düstere Ambiente erinnert teilweise etwas an Blade Runner


Einen der Endgegner bekämpft man in einer transparenten Kuppel

Bildschirm per Zoom-Funktion derartig vergrößern, daß selbst aus weit entfernten Pixel-Gebilden plötzlich detaillierte Gegner und somit potentielle Ziele werden. Mag man dies anfangs nur für einen netten Gag halten, ist in den späteren Runden der taktische Nutzen enorm. Treffer mitten in die Acht sind weit effektiver als auf die geschützten Körper der Polygon-Feinde, und ein Wachroboter, der bei Sichtkontakt lauthals nach Verstärkung schreit, ist mit nur einem gezielten Schuß aus der Entfernung schnell und leise ausgeschaltet.

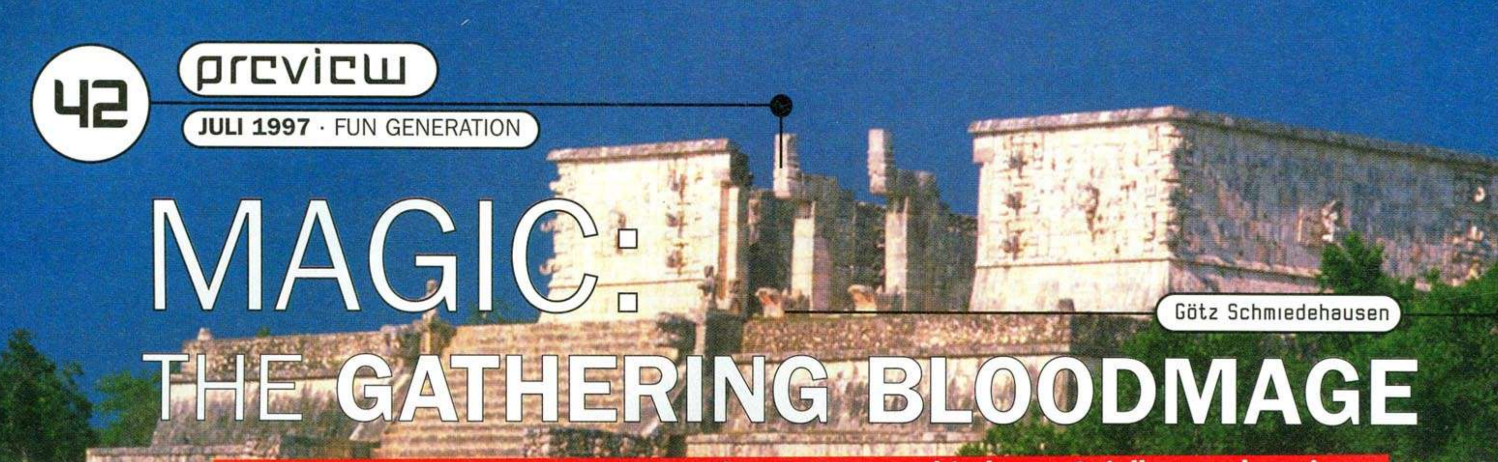
Typischer Shiny-Humor

Gewohnt viel Mühe gegeben hat sich Shiny beim gesamten Spieldesign. Die mannigfaltigen Gegner bestechen nicht unbedingt durch ihre außergewöhnliche Intelligenz, zumindest aber sind sie umwerfend komisch in Szene gesetzt. Sich ihres Sieges aufgrund der zahlenmäßigen Überlegenheit absolut sicher, veräppeln sie Kurt permanent und strecken ihm, wenn


In den völlig verspiegelten Räumen sind die Gegner besonders gut zu erkennen

sie sich beispielsweise hinter einer schützenden Deckung glauben, auch schon mal frech provozierend den Allerwertesten entgegen. Das liebevoll inszenierte Verhalten kommt so gekonnt rüber, daß ab und zu beim Schützen fast eine wenig Skrupel aufkeimen, die außerirdischen Witzbolde in ihre Einzelteile zu zerlegen. Auch deswegen, weil die Aliens ausnahmslos sehr „lebensecht" wirken und völlig abgedreht animiert sind. Viel mehr Abwechslung in punkto Leveldesign als in MDK kann man sich kaum mehr wünschen. Jede Mission hat ihre eigene Thematik und spielt in riesigen Arealen, teilweise im Freien, teilweise in gewaltigen Gebäudekomplexen. Transparente Plattformen sowie völlig verspiegelte und knallbunte Räume sind ein Fest für die Augen; zwischendurch surft oder rutscht unser Held lässig durch enge, dunkel gehaltene Röhren, welche die einzelnen Abschnitte verbinden. Für manches Schmunzeln gut sind die vielen Extras, die Kurt im Laufe seines Abenteuers findet. Mit der „kleinsten Atombombe der Welt" sprengt er versiegelte Stahltüren auf, und mit der „interessantesten Bombe der Welt" lockt er das dumme Alien-Volk schnurstracks in eine alles zerstörende Explosion. Auch täuscht Kurt seine Gegner, indem er in die Rüstung eines Wachroboters schlüpft und wie eine Ente watschelnd an diesen unerkannt vorbeiwackelt. Der Gag schlechthin: nach dem Einsammeln einer bestimmten Anzahl von Earthworm Jim-Symbolen kann er einem anvisierten Gegner sogar die obligatorische Shiny-Kuh auf den Kopf fallen lassen. Vorläufiges Fazit: MDK verspricht ein aufwendig gestalteter Action-Shooter mit hohem Unterhaltungswert zu werden, und vielleicht können wir die drei Buchstaben des Titels nach unserem Test in einer der nächsten Ausgaben für den Tip „Mußt Du kaufen" mißbrauchen.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Action-Shooter
Spieler:	1
Hersteller:	.....Acclaim
Entwickler:	.....Shiny Entertainment
Testmuster:	.....Acclaim
Veröffentlichung:	.....September



MAGIC: THE GATHERING BLOODMAGE

Götz Schmiedehausen

Das Kartenspiel Magic mit seinen über 2000 verschiedenen Spielkarten begeistert seit Jahren Spieler aller Altersgruppen. In jeder Stadt mit mehr als einer Handvoll Einwohnern findet der Magicbegeisterte die Möglichkeit, an Magicabenden sein Können zu demonstrieren.



Diese Frage kann sich Euch stellen, falls Ihr keine Magic-Kenner seid



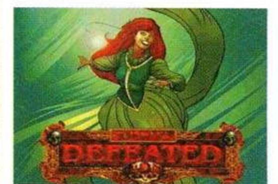
Das Auswählen der richtigen Magic-Karte ist essentiell...



Hoffentlich habt Ihr einen stärkeren Zauber als dieser nette Herr



So sieht einer der mächtigen Zauberer aus



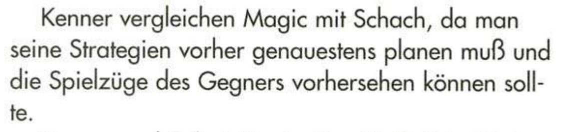
Diese nette Dame haben wir leider häufiger gesehen



Die Feuerkugel kann unterschiedlich starke Zerstörung anrichten, je nachdem, wieviele Zauberpunkte man hat



Die verschiedenen Spieloptionen sind mittels der Kartensymbole anwählbar



Kenner vergleichen Magic mit Schach, da man seine Strategien vorher genauestens planen muß und die Spielzüge des Gegners vorhersehen können sollte.

Um was geht's bei Magic eigentlich? Beim Kartenspiel duellieren sich zwei Kontrahenten, die jeweils über ein Deck mit sechzig Karten verfügen. Das Deck stellt man sich dabei vor dem Game zusammen. Es wird zwischen Länder- und Aktivitätskarten unterschieden. Die Länderkarten liefern „Mana" - die Energie - die von den Aktivitätskarten benötigt wird, um einen Zauberspruch anwenden zu können. Pro Runde erhält jeder der beiden Zauberer einen Zauberpunkt. Diese können dann entsprechend der Karten eingesetzt werden, um den Gegner zu schädigen. Wer von beiden Spielern zuerst seine 20 Lebenspunkte eingebüßt hat, verliert.

Die Umsetzung

Einen Verkaufsschlager wie Magic für die PlayStation umzusetzen, scheint ein logischer Schritt zu sein - Käufer werden sich fast von selbst finden. Natürlich müssen gegenüber dem Original einige Abstriche gemacht werden, das ist auch Acclaim klar. Es wird also nicht alle 2000 Karten auf der PSX geben, dafür aber einige der älteren, bei Sammlern recht begehrten. Bei MAGIC: The Gathering wird man sich einen von sechs Zauberern auswählen können, mit dem man dann versucht, mit Hilfe der Magie der Karten Herrschaft über das Land Dominia zu erlangen. Abgesehen vom Duell Modus, in dem man sich mit einem menschlichen Gegner messen kann, wird Magic noch über Campaign-Modus verfügen, in dem es gilt, ganz Cordona zu erobern. Dort muß der Spieler Missionen lösen, um sich bei Erfolg neue Karten kaufen zu können. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, Magic mittels eines Link-Kabels mit bis zu vier Spielern simultan und in Echtzeit zu spielen. Sollte die Umsetzung wie geplant gelingen, können sich nicht nur Magic-Freunde darauf freuen.



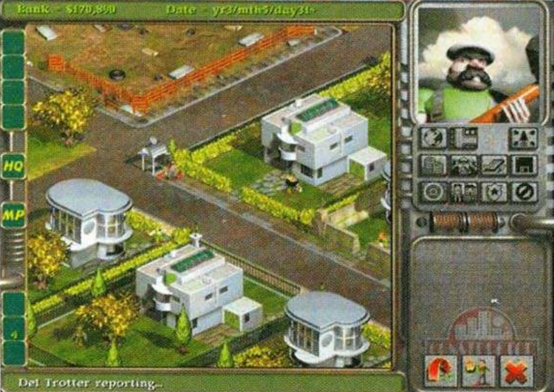
Man gelangt im Verlauf des Spiels auch in verschiedene Städte und Schlösser

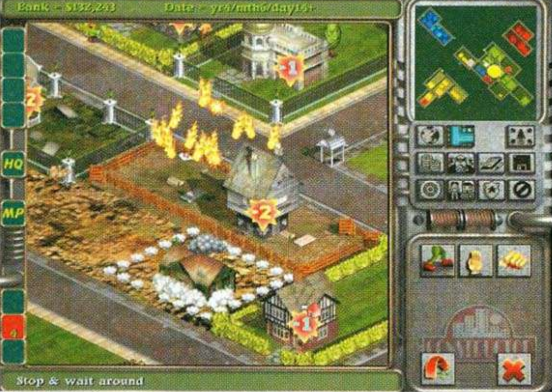
System:	.....**PlayStation**
Genre:	.....**Rollenspiel**
Spieler:	.....**1-4**
Hersteller:	.....**Acclaim**
Entwickler:	.....**Acclaim**
Testmuster:	.....**Acclaim**
Veröffentlichung:	.....**Oktober**

CONSTRUCTOR

Gunter Glos

Bei Constructor handelt es sich um eine Echtzeitsimulation, die den Spieler in die Lage versetzt, ein Finanzimperium aus eigener Initiative zu erschaffen.


Mit der Bürgerwehr jagt Ihr Einbrecher


Das Haus ging in Flammen auf, das gibt Minuspunkte







Im Unterschied zu anderen Simulationen, die der Grundidee von Sim City folgen, werden in Constructor nicht nur die besten Elemente aus früheren Simulationen verwendet, sondern individuelle Charaktere, eine Prise Witz und strategisches Konkurrenzdenken hinzugefügt, um das Spiel actionlastiger und abwechslungsreicher zu gestalten. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Immobilienmaklers. Im Folgenden sieht er sich Herausforderungen aus der Finanzwelt, der Eroberung der Welt oder der Entwicklung einer zukünftigen Gesellschaft gegenüber.

Der Spieler startet nach altbekanntem Prinzip mit der kleinsten Einheit, einem Stück Land, auf dem er die Zentrale seiner Firma errichtet. Ihr startet mit einer Handvoll Arbeiter, deren Vorgesetzten, Techniker und einer kleiner Summe Geld, die dazu verwendet werden kann, mit dem Bau neuer Häuser zu beginnen, Öffentlichkeitsarbeit zu leisten und wirtschaftliche Zentren zu gründen. Nach und nach entwickelt sich dabei unter der Führung einer geschickten Hand ein riesiges Reich mit zwei Arten von Menschen. Die Einen, die sich an die herrschenden Gesetze halten, Arbeitsplätze schaffen und sie gegen die Anderen, die nur die Zerstörung dieser Ordnung im Sinn haben, verteidigen.





Der mysteriöse Clown überschwemmt die Stadt mit Billigballons


Sozial benachteiligte und unansehnliche Randgruppen werden in die Vororte abgeschoben

Sim City der Zukunft

Der wichtigste Aspekt von Constructor ist der Mehr-Spieler-Modus. Jede der vier Missionen beherbergt neben dem Spieler drei weitere Computergegner, die nach Belieben von menschlichen Gegenspielern ersetzt werden können. Strategische Elemente sind sogenannte „Undesirables" (Unerwünschte), die gegen die einzelnen Mitspieler gezielt eingesetzt werden können. Namhafte Vertreter dieser Gattung sind Hooligans, verrückte Clowns, Mobsters und Diebe, die versuchen, die Bemühungen der anderen zu sabotieren.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Simulation
Spieler:	1
Hersteller:	.....Acclaim
Entwickler:	.....Probe
Testmuster:	.....Probe
Veröffentlichung:	.....K.A.

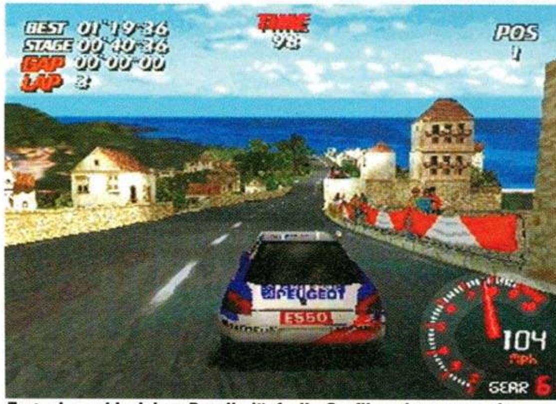

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO ™
GEWINNSPIEL
Die Sommerpause auf dem grünen Rasen hat begonnen, doch Ihr könnt Euch trotzdem astreine Fußball-Action auf den Schirm zaubern. Konami bringt jede Menge tolle Preise für den aktiven und den interaktiven Kick unter Euch Leser. Ihr müßt nur eine einfache Frage beantworten, das ganze mit Eurer Anschrift versehen und an folgende Adresse schicken:
Fun Generation
Stichwort: „Perfect Striker"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
1.-5. Preis
ISS PlayStation-Paket
ISS Deluxe (PSX), ISS-T-Shirt, ISS Frisbee Scheibe, ISS Beachbox
6.-10. Preis
ISS Deluxe (SNES), ISS-T-Shirt, ISS Frisbee Scheibe, ISS Beachbox
11.-13. Preis
ISS Fußball, RAN-Uhr, RAN-Musik-CD mit Oliver Bierhoff, Video: „Bundesligarückblick 96-97"
14.-15. Preis
ISS-Fußball
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist Freitag, der 27.6.1997
NAMI
Frage:
Wie heißen die ISS-Spiele, die bisher für PlayStation erschienen sind?



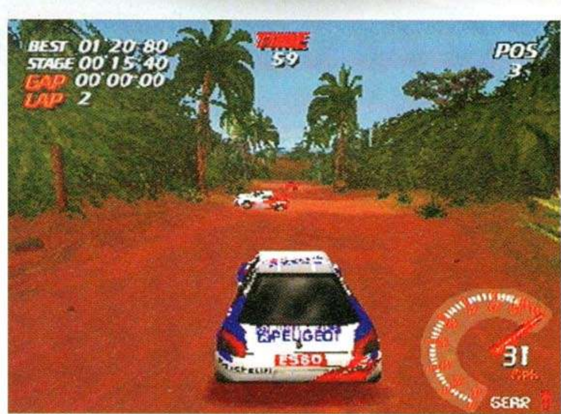
V-RALLY

Stephan Girlich

Infogrames hätte nichts einzuwenden gehabt, hätten wir die uns vorliegende Pre-Version von V-Rally für einen Test verwendet. Doch schon das beiliegende Schreiben mit Hinweisen auf den noch nicht funktionierenden Championship-Modus und auf weitere zahlreiche Fehler im Programm ließ uns gleich zu Beginn an der Möglichkeit eines kompetenten Tests zweifeln.



Trotz der zahlreichen Details läuft die Grafikengine stets mit 30 fps

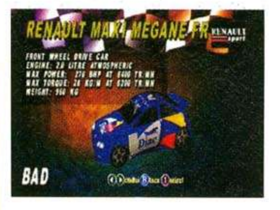


Die Außenansicht wirkt etwas langsamer als die Ego-Perspektive

Unsere Befürchtungen bestätigten sich leider nur allzu schnell, da außerdem auch eine ganze Reihe der insgesamt 45 Strecken noch nicht fertiggestellt sind, und vom Strecken-Constructor war gleich gar nichts zu sehen. So belassen wir es in dieser Ausgabe bei einem erneuten Preview und liefern den ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe nach. Aufgrund der vielversprechenden Screen Shots in der Pressemappe und des äußerst positiven Previews von Götz in der letzten Ausgabe waren wir schon sehr gespannt, V-Rally endlich auch innerhalb der Redaktion ausführlich antesten zu können. Die halbe Redaktionsmannschaft der Fun Generation versammelte sich im Testraum, in froher Erwartung der da kommenden Dinge. Und wirklich, kaum flimmerten die ersten Grafiken der Korsika-Strecke über den Screen, hallten lobende und anerkennende „Ahs" und „Ohs" durchs völlig überfüllte Zimmer. Der Kampf ums NeGcon entbrannte, nur gut, daß ich mich frühzeitig für den Test von V-Rally eingetragen hatte und somit die wilden Diskussionen rasch beenden konnte.

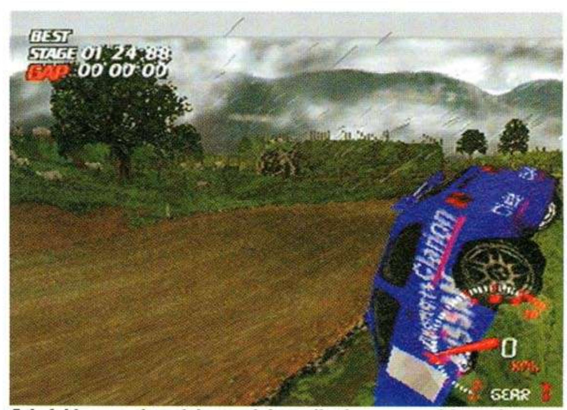






Extraordinäre Grafiken

Mit Porsche Challenge und Rage Racer hängen in grafischer Hinsicht die PlayStation-Trauben mittlerweile ziemlich hoch, doch braucht sich V-Rally vor diesen Titeln mit Sicherheit nicht zu verstecken. Die Entwicklung der Grafikengine nahm alleine sechs Monate in Anspruch, der letzte Feinschliff wird gerade bewerkstelligt. Das bisherige Ergebnis kann sich, wie eingangs angedeutet, mehr als sehen lassen. Die V-Rally-Grafiken sind ein deutliches Indiz dafür, daß das Leistungspotential der PlayStation noch lange nicht ausgeschöpft ist. Alle Kurse sind mit einer Vielzahl an Details ausgeschmückt, und auch wenn es sich hierbei „nur" um eine geschickte Mischung aus 3D-Objekten und Bitmaps handelt, ist es doch erstaunlich, daß diese Unmenge an Grafikdaten hundertprozentig flüssig mit 30 fps in Szene gesetzt werden kann. Light Sourcing in Echtzeit und die allseits beliebten Lens-Flare-Effekte bei direkter Fahrt gegen die Sonne sind technische Schmankerl, welche die gesamte Optik von V-Rally nochmals ein Stückchen aufwerten.



Fahrfehler werden nicht verziehen, die daraus resultierenden Überschläge sind nicht vorberechnet



Extrastarke Schweinwerfer machen die Nacht zum Tag



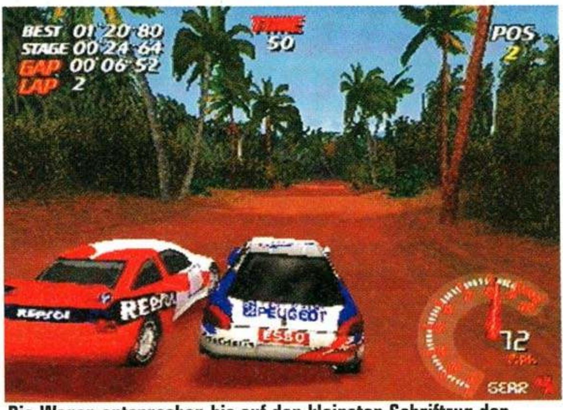
Der Lens-Flare-Effekt ist bei auf realistisch getrimmten Rennspielen mittlerweile Standard



Bei Regen verhalten sich die Wagen wie auf Schmierseife

Höchst anspruchsvolle Simualtion

Doch wie ist es um die Spielbarkeit bestellt? Neun originale Rallye-Flitzer mit völlig unterschiedlichem Leistungspotential und demzufolge auch völlig unterschiedlichen Fahreigenschaften gilt es zu bändigen. Der Arcade-Modus mit drei Schwierigkeitsgraden erinnert an die bekanntesten Racer aus der Spielhalle, neben den Gegnern muß hier auch ein Zeitlimit geschlagen werden. Nicht anwählbar war die Meisterschaft. Laut vorliegenden Infos ist diese in neun zusammenhängende Events unterteilt, die nochmals in je drei Etappen gegliedert sind. Gefahren wird zu allen nur erdenklichen Tageszeiten, Witterungseinflüsse wie Regen oder Schnee behindern den Vorwärtsdrang des Konsolen-Rallye-Piloten zusätzlich. Doch wird man vor jedem Lauf über die Rahmenbedingungen informiert und kann dann seinen Wagen entsprechend abstimmen. Neben Reifenwahl, Härte der

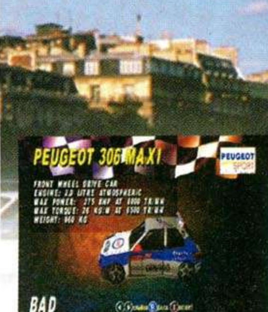


Die Wagen entsprechen bis auf den kleinsten Schriftzug den realen Vorbildern

Stoßdämpfer sowie manueller Schaltung oder Automatik ist es auch möglich, zwischen Unter- bzw. Übersteuern zu variieren. Um ein möglichst realistisches Fahrverhalten zu verwirklichen, befaßte man sich bei Infogrames über Monate hinweg mit den Grundlagen der Fahrphysik; als kompetenter Partner stand den Entwicklern der finnische Rallye-Veteran Ari Vatanen zur Seite. Nun gut, Theorie und Praxis haben oftmals nur wenig gemein, also sind wir stundenlang über die Asphalt- und Schotterpisten gerast, mit nahezu allen möglichen Einstellungen an den Wagen, und kamen bislang zu dem Schluß, daß V-Rally fast ein wenig zu realistisch werden könnte. Wilde Lenkmanöver enden fast ausnahmslos in spektakulären Überschlägen, und auch das spaßfördernde Driften gelingt nicht so einfach wie bei Sega Rally. Die Wagen müssen zum Ausbrechen mehr oder weniger gezwungen werden, und das kontrollierte Abfangen ist erst recht eine Wissenschaft für sich. So ist es essentiell, die Kurvenankündigungen des Beifahrers strikt zu befolgen und rechtzeitig die Geschwindigkeit zu verringern, will man auch die schwierigen Strecken perfekt meistern. Daraus resultierend fehlt es V-Rally bislang offensichtlich noch etwas an Dynamik, der vielzitierte Geschwindigkeitsrausch will sich nicht immer einstellen. Dies ist besonders in der Außenansicht feststellbar, die Egoperspektive wirkt eine ganze Ecke rasanter. Schön, daß zumindest im Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen das Spieltempo beibehalten werden konnte. Damit wir uns aber bitte nicht falsch verstehen: V-Rally wird ein Highlight werden, ohne Zweifel. Zu beeindruckend ist die Grafik, zu aufwendig das gesamte Design, als daß die marginalen Schwächen bezüglich der Spielbarkeit große Auswirkungen haben könnten. Sollte es Infogrames noch gelingen, dem Spiel den entscheidenden Feinschliff zu verpassen, dann könnten wir es wirklich mit einem Rennspiel der nächsten Generation zu tun haben. Und wenn nicht, dann könnt Ihr auch das in der nächsten Fun Generation nachlesen.



System:	.....PlayStation
Genre:	.....Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Infogrames
Entwickler:	.....Infogrames
Testmuster:	.....Infogrames
Veröffentlichung:	.....Juli









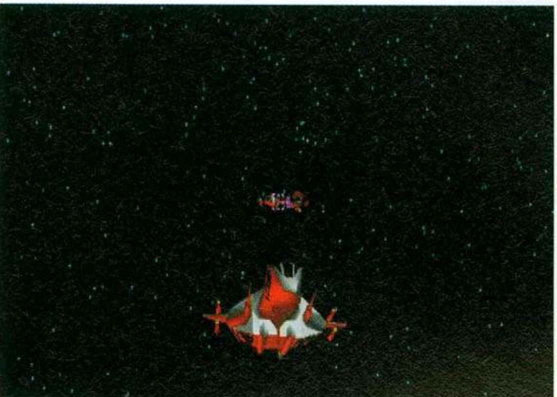


Löblich: Vor jedem Rennen darf der Wagen auf die Streckenverhältnisse abgestimmt werden

DARKLIGHT CONFLICT

Holger Gößmann

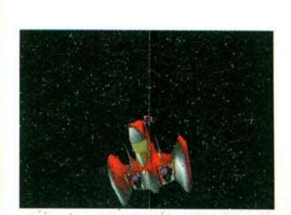
Wing Commander IV läßt auf sich warten. Trotz mehrmaliger Ankündigung verschob sich das Produkt ein ums andere Mal, bis schließlich in dieser Ausgabe doch noch die reviewfähige Fassung auf dem Testertisch landete.

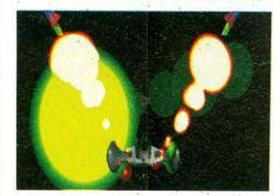



Die Außenperspektive



Im Verteidigungssateliten ist die Flucht unmöglich





Aber damit nicht genug: mit im Paket war bereits die nächste Space-Opera aus dem Hause Electronic Arts. Es handelt sich um Darklight Conflict von Rage Software.

Zur Hintergrundstory: Beim Einsatz gegen feindliche Kampfpiloten verdient sich das Ass der amerikanischen Abfangjäger ungewöhnliche Bewunderer von ganz oben. So weit oben, daß die Luft zum Atmen fehlt. Über der Erde schweben nämlich die obermiesen Aliens, die auf ihrem lokalen Kampfkanal den Dogfight beobachten. Natürlich haben die Außerirdischen nichts anderes in der Eierbirne, als die Erde zu besetzen. Doch daß dies mit der Erdbevölkerung nicht so einfach zu machen ist, haben die UFO-Besatzungen unlängst im lokalen Spielfilmkanal bei Roland Emmerichs Independence Day gesehen. Und getreu dem Motto „Kenne deinen Feind" wird der Superpilot ohne langes Federlesen an Bord gebeamt - eine Technik die man nach intensivem Studium des lokalen Star Trek-Kanals rekonstruieren konnte. Und da sage mal einer, die Glotze würde nicht bilden.



Ein nettes Renderintro und Zwischensequenzen dürfen nicht fehlen

Geliebter Feind

So ist man nun gezwungen, für die Gegenseite zu operieren. Eine gute Gelegenheit, sich mit Material und Verhaltensweisen der Feinde vertraut zu machen. Doch erstmal darf man für die Aliens malochen, sprich Piraten vom Himmel holen, Trainingsziele abballern oder andere lustige Sachen erledigen. Daß sich Rage dabei Gameplay und Grafik vom Vorzeigeobjekt Wing Commander abgeschaut hat, merkt jeder halbwegs gut informierte Laie. Trotzdem hat Darklight Conflict wegen seiner vielfältigen Missionsziele und guten Grafik ein Eigenleben entwickelt, und vegetiert nicht im Ruhmesschatten seines Vorbilds. Welche Qualität das neuste EA Game aber tatsächlich besitzt, kann erst nach dem Test in einer der nächsten Ausgaben definitiv festgestellt werden.



Mit dem gelben Pfeil wird ein Angriffsziel markiert



Gigantische Explosionen erhellen den Screen

System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....Space-Opera**
Spieler:	**.....1**
Hersteller:	**.....Electronic Arts**
Entwickler:	**.....Rage Software**
Testmuster:	**.....Electronic Arts**
Veröffentlichung:	**.....K.A.**

mehr power

mit game buster ™

für saturn™ oder playstation™

jumphigher faster BIGGER punchhard liveforever skiplevels better more

game buster ™ legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

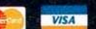
game buster ™

erhältlich in
allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. WebsiteandEmailhttp://www.dataflash.com

versandkosten DM 10 

PLAY + SAT 3

G-POLICE

Holger Gößmann

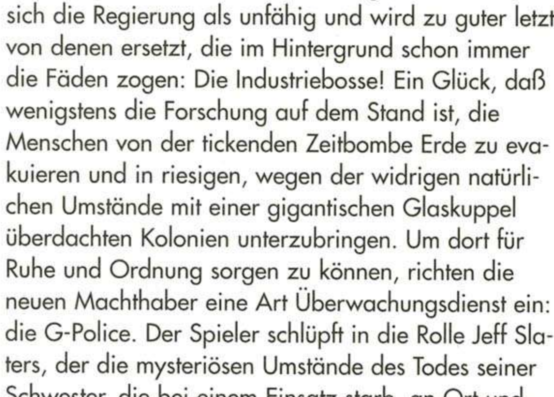
Psygnosis, im Moment zweifellos einer der fleißigsten Entwickler für die PlayStation, wird mit G-Police erstmals einen Flugsimulator auf den Markt bringen. Ab Oktober soll das Endzeitgame in den Regalen deutscher Videospielhändler stehen.


Man kann den Hubschrauber von oben steuern


Aus der Ego-Perspektive mit Cockpit

Wir schreiben das Jahr 2097 (anscheinend ein beliebtes Datum bei Psygnosis). Krise um Krise erschüttert die Menschheit. Zunächst gehen alle natürlichen Ressourcen der Erde zur Neige, dann erweist sich die Regierung als unfähig und wird zu guter letzt von denen ersetzt, die im Hintergrund schon immer die Fäden zogen: Die Industriebosse! Ein Glück, daß wenigstens die Forschung auf dem Stand ist, die Menschen von der tickenden Zeitbombe Erde zu evakuieren und in riesigen, wegen der widrigen natürlichen Umstände mit einer gigantischen Glaskuppel überdachten Kolonien unterzubringen. Um dort für Ruhe und Ordnung sorgen zu können, richten die neuen Machthaber eine Art Überwachungsdienst ein: die G-Police. Der Spieler schlüpft in die Rolle Jeff Slaters, der die mysteriösen Umstände des Todes seiner Schwester, die bei einem Einsatz starb, an Ort und Stelle untersuchen möchte.


Ein Feind wird getroffen,...

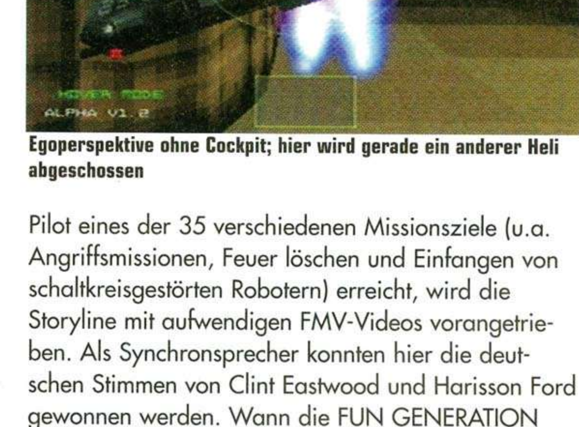


Ehrgeizig

Die G-Police geht ihrem Dienst aus der Luft nach. Der Spieler übernimmt die Steuerung eines G-Copters, einer Art Kreuzung von Düsenjet und Hubschrauber, der extrem wendig ist. Dabei kann er sich frei durch die gesamte Stadt bewegen, um mit einem großen Waffen- und Gegenstandspotential das geforderte Missionsziel zu erreichen. Dabei fällt vor allen Dingen die sehr detaillierte Darstellung des Stadtgebiets auf, die für PlayStationverhältnisse einen neuen Standart darstellen könnte. Doch die Entwickler setzten allen Ehrgeiz daran, G-Police in dieser Form flüssig auf den heimischen Screen zu bringen, was ihnen allem Anschein nach zu gelingen scheint. Hat der Pilot eines der 35 verschiedenen Missionsziele (u.a. Angriffsmissionen, Feuer löschen und Einfangen von schaltkreisgestörten Robotern) erreicht, wird die Storyline mit aufwendigen FMV-Videos vorangetrieben. Als Synchronsprecher konnten hier die deutschen Stimmen von Clint Eastwood und Harisson Ford gewonnen werden. Wann die FUN GENERATION eine testfähige Version in die heiligen Hallen bekommt, steht noch nicht ganz fest, doch auf jeden Fall geben wir Euch noch vor Erscheinen bekannt, ob das Spiel den hervorragenden ersten Eindruck bestätigen kann.


...geht in Flammen auf und...


..explodiert mit lautem Getöse


Egoperspektive ohne Cockpit; hier wird gerade ein anderer Heli abgeschossen

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Flugsimulator/3D-Shooter
Spieler:	1
Hersteller:	.....Psygnosis
Entwickler:	.....Psygnosis
Testmuster:	.....Psygnosis
Veröffentlichung:	.....Oktober

Das Poster fehlt

TOTAL DRIVIN'

Fabian Döhla

Wenn ich nicht gerade Sega Rally spiele, dann vielleicht Rage Racer. Oder Formel 1. Oder auch Destruction Derby 2. Manchmal Mario Kart, ab und zu Need for Speed.


Über die Richtungstatse riskiert man einen Blick nach hinten


Wie fast jedes Rennspiel lockt auch Total Drivin' mit mehreren Perspektiven

Hab' ich wipEout vergessen? Bald kommen V-Rally und F1 ' 97. Na dann. Deshalb mal ein ganz besonders ausgefallenes Preview: ein Rennspiel!!

Diese Einleitung ist sicher nicht böse gemeint, es gehört aber schon eine gehörige Portion Mut dazu, bei dem jetzigen Überangebot an Rennspielen noch einen weiteren Vertreter des Genres auf den Markt zu bringen. Total Drivin' kann man am ehesten als Mischung aus Rage Racer und -mal wieder- Sega Rally vergleichen. Mit über 40 Fahrzeugen, von denen allerdings nur drei zur Verfügung standen, heizt man über sechs verschiedene Rennstrecken, natürlich wieder in vier Perspektiven, bei verschiedenen Wetterbedingungen und wahlweise mit Automatik- oder manueller Schaltung. Jedoch haben die Merit Studios sich nicht damit zufriedengegeben, nur dreist zu kopieren, Total Drivin' bietet auch einige neue Features. So kann man mit zwei PlayStations im Link- und Splitscreen-Modus zu viert fahren, während des Rennens stürzen auch mal Brücken ein, oder man gerät in einen Sandsturm.


Für die Überschläge gibt's sogar eine eigene Taste

Es gibt viel zu tun, packen wir's an

Total Drivin' lag leider nur in einer relativ frühen Version vor. Weder alle Autos noch alle Strecken ließen sich anwählen, außerdem lief es nur im Splitscreen-Modus, was die Graphikengine offensichtlich leicht überforderte. Nichtsdestotrotz waren die ersten Ansätze durchaus positiv. Die Fahrgeschwindigkeit kommt gut rüber und noch nie flogen Rennwagen so spektakulär durch die Luft. Bleibt abzuwarten, was Merit aus dieser Rohversion macht. Bilder einer fortgeschrittenen Version lassen gutes vermuten, sogar der Lancia Delta Integrale wird zur Verfügung stehen, und die Graphik scheint nochmals gehörig aufgebohrt worden zu sein. Auch wenn solche Aussagen mit größter Vorsicht zu genießen sind, bin ich der Meinung, daß Total Drivin' eine Menge Potential hat.


Lustig: der Wagen schleift links, die Funken sprühen rechts

Erinnern wir uns an Porsche Challenge. Hier entwickelte sich aus der nackten und etwas faden Vorabversion noch ein Spiel des Monats. Wenn das mal keine guten Aussichten sind.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Rennspiel
Spieler:	.....1-4 (Link)
Hersteller:	.....Ocean
Entwickler:	.....Merit Studios
Testmuster:	.....Laguna
Veröffentlichung:	.....Juni



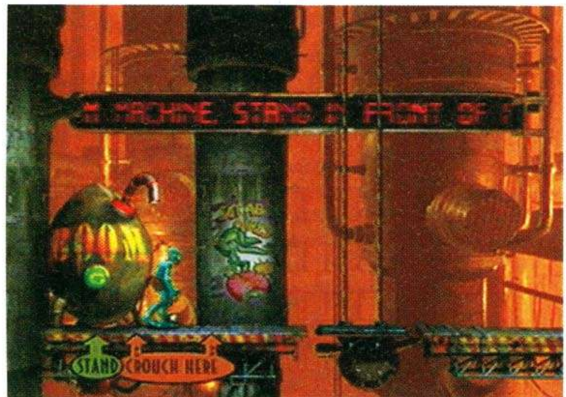
Die Kurse bestimmen auch gleichzeitig das Fahrzeug


Bei zu schneller Kurvenfahrt bricht der Wagen urplötzlich aus

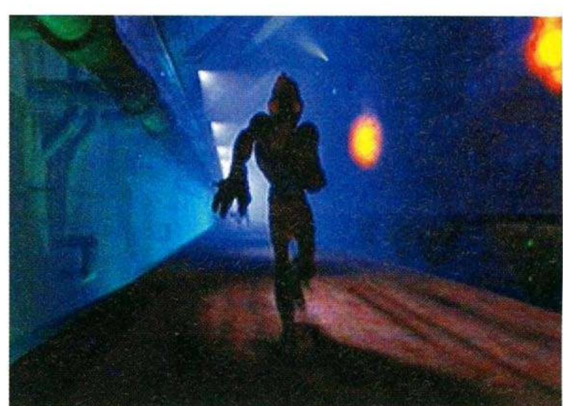
ODDWORLD INHABITANS

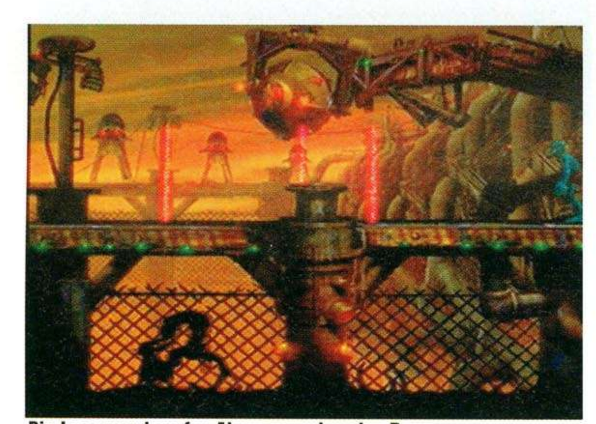
Götz Schmiedehausen

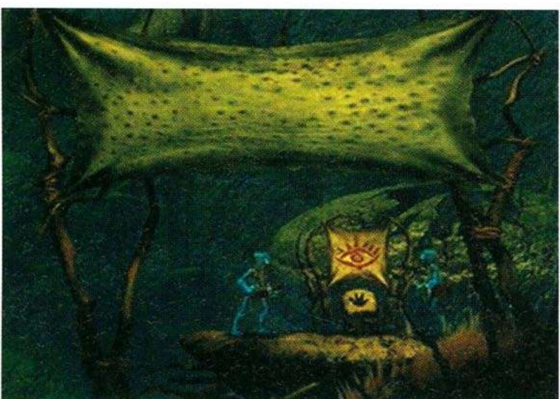
Es sind die schönsten Augenblicke im Leben eines Videospiel-Redakteurs, wenn eine Preview-Version von einem unbekannten Titel auf dem Bildschirm zum Leben erweckt wird und man sofort die Gewißheit hat, es mit einem zukünftigen Superseller zu tun zu haben.



Aus der Boom-Maschine holt Abe sich Granaten


Abe geht stiften


Die Laser verdampfen Abe, wenn sie seine Bewegung registrieren

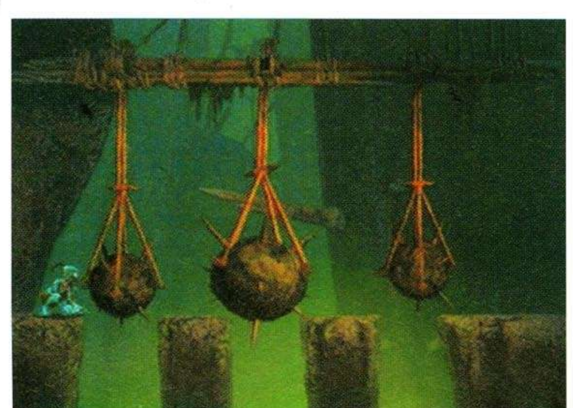

Abe trifft seine Vorfahren, die ihm Augen und Mund öffnen

Mit Abe's Odyssee stellen wir den ersten der auf fünf Teile angelegten Reihe Oddworld Inhabitans vor, die übrigens alle innerhalb der nächsten drei Jahre veröffentlicht werden sollen. Hauptfigur des ersten Teils ist Abe, ein genügsamer Modokons-Sklave, der in einer gigantischen Fleischfabrik, genannt Rupture Farms, sein Dasein fristet. Eigentlich fand er es bisher ganz o.k., daß man ihm den Mund zugenäht hat, - denn er hatte sowieso nichts zu sagen. Doch eines Tages machte er eine grausame Entdeckung: er und seine Sklavenfreunde sind die Hauptzutat für die neue Fastfood-Produktreihe. Zu seiner eigenen Überraschung bringt Abe sofort den Mut auf, stiften zu gehen. Nach seiner spektakulären Flucht trifft er auf einen Schamanen, der seine Lippen löst und ihm erzählt, daß seine Rasse einst wegen ihrer mentalen Kräfte gefürchtet war. Und natürlich berichtet er ihm auch von dem Helden aus der Prophezeiung, der das Volk der Modokons nach Hause führen wird. Es handelt sich dabei logischerweise um Abe. Zuerst muß er eine spirituelle Selbstfindung durch The Hope, die altehrwürdigen heiligen Stätten, durchlaufen und die teuflischen Fallen der drei Tempel umgehen. Dort freundet Abe sich auch mit dem Reittier Elum, einem dummen, aber treuen Monster, an. Gestärkt von der Prüfung kehrt Abe nach Rupture Farms zurück. Er hat die Fähigkeit, durch seine mentalen Kräfte seine Feinde einfach zerplatzen zu lassen. Doch die Slig-Wäch-

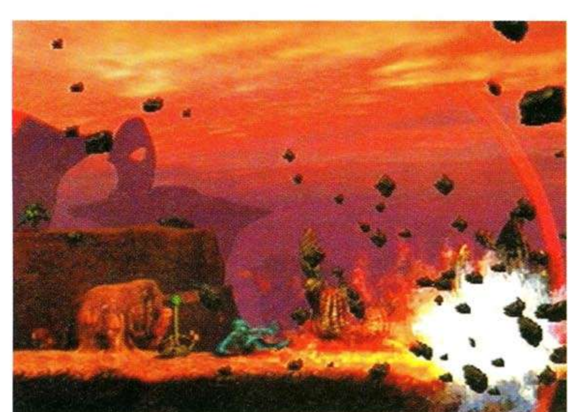


Mit der Zeit lernt Abe neue Sprüche, bspw. kann er Gegnern seinen Willen aufzwingen


Sein treues Reittier hilft ihm auf dem Weg zurück in die Fabrik

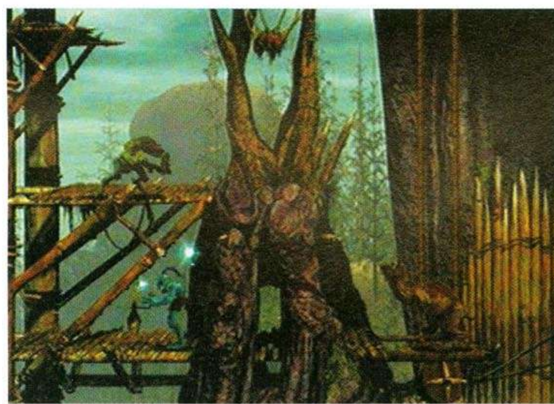

Geschicklichkeitsrunden sind auch enthalten

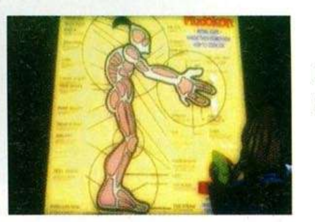
ter haben in der direkten Konfrontation meist schneller die MG bei der Hand, deshalb ist diese Methode nicht immer effektiv. Abe muß sich seines Verstandes bedienen, um sein Volk nach Hause zu führen. Mittels der witzigen Sprachsamples kommuniziert er mit seinen Artgenossen. Mit einem fröhlichen „Hallo!" macht er sie auf sich aufmerksam, pfeift oder furzt (!) mit ihnen um die Wette und läßt sie dann wie Lemminge mit dem Befehl „Follow me!" hinter sich herlaufen. An manchen Stellen befinden sich Dimensionstore, die Abe mit seinen Kräften öffnen und dadurch die befreiten Sklaven in die Freiheit entlassen kann.


Explosionen hauen Abe oft um, was er mit einem genervten „Pffrz" quittiert

Der Beginn einer großartigen Freundschaft

Die Interaktion mit der Umwelt spielt eine große Rolle im Spielablauf. Mit dem Begriff „Story Dwelling" versucht Oddworld eine neuartige Definition des doch stark inflationär gebrauchten „Interactive Gameplay" an den Mann zu bringen. Letztendlich handelt es sich um die Verquickung des Jump'n Run-Spielprinzips mit einer Art Action-Adventure, dessen Geschichte während des Spielverlaufs weitererzählt wird und dessen Spielfiguren direkt auf die Aktionen des Helden reagieren. Grafisch gehört Abe und Konsorten zu den originellsten Designs, die ich seit langer Zeit auf einer Konsole gesehen habe. Dies könnte das Spiel werden, das Heart of Darkness gerne sein möchte. Wir halten Euch auf dem Laufenden und bringen im nächsten Heft eine Reportage über die Macher von Oddworld.


Mit der mentalen Energie läßt Abe seine Verfolger platzen



Die Sklaven in der Fleischfabrik sind willenlos...

...Doch neuerdings stehen sie auf der Speisekarte

System:	.....PlayStation
Genre:	.....K.A.
Spieler:	1
Hersteller:	.....GT Interactive
Entwickler:	.....Oddworld
Testmuster:	.....GT Interactive
Veröffentlichung:	.....September

COLONY WARS

Fabian Döhla

Wer den PC-Markt momentan genauer beobachtet, stellt fest, daß der Trend eindeutig zu höherer Auflösung geht. Dank 3D-Beschleunigerkarten erlebt der PC-Freak schönste HiRes Umgebungen - und das alles noch in Echtzeit!



Ein gleißender Feuerball markiert die Stelle, an der vormals ein Gegner war

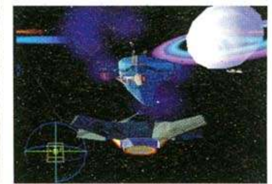


Das Raumschiff kehrt nach getaner Ballerarbeit zum Heimatplaneten zurück

Dank Psygnosis wird jedoch auch der PlayStation bessere Auflösung geboten. Was sich bei F1 '97 angekündigt hat, findet in Colony Wars seine Fortsetzung. Die Spielgraphik wird bei 30fps in 512 x 240 dargestellt, die Raumschiff- und Planeteninformationen des Weltraumepos sogar in PlayStation-"SVGA" 640 x 480. Da lacht das Spielerherz. Und um was geht's eigentlich? Colony Wars orientiert sich stark an Wing Commander Man übernimmt die Rolle eines Rekruten, der sich völlig überraschend in einer Weltraumschlacht wiederfindet (so schnell kann's gehen) und sich somit durch über 70 Missionen kämpfen muß, um die arme Bevölkerung samt ihren Rohstoffen vor den feindlichen Invasoren zu retten. Die Missionsziele sind unterschiedlich, einmal geht es schlicht und einfach ums Zerstören (keine Angst, es sind genügend verschiedene Waffensysteme vorhanden), das andere Mal muß ein Raumschiff beschützt werden, oder der Spieler startet einen Aufklärungsflug. Die Handlung ist dabei non-linear, das bedeutet, daß jede getroffene Entscheidung zu zahlreichen Verzweigungen des Spielgeschehens führt. Ihr merkt schon, langweilig wird es bei der Graphikorgie sicherlich nicht, dafür sorgen zusätzlich noch über 50 verschiedene Gegner, sechs verschiedene Perspektiven, fünf Sonnensysteme, 67458 lustige Asteroiden und mehr als 20 Minuten beste Zwischensequenzen. Auch die musikalische Seite ist gelungen, jede Mission wird von orchestralen Klängen begleitet, die zusammen mit den krachenden Specialeffekten eine gute Atmosphäre aufbauen. Zwischen den Raumschiffen gibt es Funkkontakt, auch das Hauptquartier und der Bordcomputer reden ein Wörtchen mit.







Eine Bildfolge einer Flugsequenz aus dem laufenden Spiel, nicht aus den FMV-Sequenzen



Hochaugelöste Raumschiffe wollen abgeschossen werden

A New Hope

Colony Wars macht schon jetzt mächtig Spaß. Die Graphik fasziniert dank HiRes immer wieder neu, durch die Unterstützung von analogen Controllern hat man das Geschehen in den Weiten des Alls gut im Griff. Wer schon immer einen Tie-Fighter für die PlayStation vermißt hat oder einfach mal die interstellare Ordnung wieder herstellen will, freut sich jetzt schon auf den kommenden Herbst, wenn Colony Wars hoffentlich in den Regalen der Händler steht.

System:	.....PlayStation
Genre:	.....Weltraum-Epos
Spieler:	1
Hersteller:	.....Psygnosis
Entwickler:	.....Liverpool Studio
Testmuster:	.....Psygnosis
Veröffentlichung:	.....Herbst 97

Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei!
An- und Verkauf von gebrauchten Spielen in den Ladengeschäften
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

MARO VIDEOSPIELE

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.



NEO GEO CD SINGLE SPEED 449,90

NEO GEO CD

CYBER LIP	DM 119,90		BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90	
LAST RESORT	DM 119,90		KING OF MONSTERS 2	DM 89,90	
SENGOKU 2	DM 99,90		RIDING HERO	DM 59,90	
KARNOV'S REVENGE	DM 99,90		SAVAGE REIGN	DM 69,90	
AEROFIGHTERS 3	DM 139,90		VIEW POINT	DM 59,90	
METAL SLUG	DM 139,90		FATAL FURY 3	DM 79,90	
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM 99,90		MUTATION NATION	DM 59,90	
GALAXY FIGHT	DM 99,90		ROBO ARMY	DM 99,90	
SAMURAI SHODOWN 2	DM 99,90		NINJA COMMANDO	DM 89,90	
SAMURAI SHODOWN 3	DM 99,90		CROSSED SWORD	DM 59,90	
SAMURAI SHODOWN 4	DM 139,90		PULSTAR	DM 69,90	
GOW CAIZER	DM 99,90		ALPHA MISSION II	DM 69,90	
ART OF FIGHTING 3	DM 139,90		NINJA COMBAT	DM 69,90	
NEO TURFMASTER	DM 99,90		SUPER SIDEKICKS 4	DM 139,90	
BRIKINGER-IRON CLAD	DM 139,90		KIZUNA ENCOUNTER	DM 139,90	
KING OF FIGHTERS 95	DM 99,90		FF REAL BOUT SPECIAL	DM 139,90	
KING OF FIGHTERS 96	DM 139,90		TWINKLE STAR SPRITES	DM 139,90	

NEO GEO MODULE

SAMURAI SHODOWN 3	DM 299,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM 599,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM 599,90
ULTIMATE ELEVEN	DM 599,90
WAKU WAKU 7	DM 599,90

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER



NINTENDO 64 GRUNDGERÄT 299,90

JOYPAD	DM 69,90
MARIO 64.	DM 99,90
MARIOKART 64	DM 99,90
WAVERACE	DM 99,90
PILOT WINGS	DM 129,90
TUROK	DM 149,90
SUPERSTAR SOCCER	DM 149,90
FIFA SOCCER	DM 139,90
MEMORY CARD DATAFLASH	DM 69,90

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 3	DM 99,90
TERRANIGMA	DM 99,90

Besuchen Sie unsere kompetenten Partner in:

Stuttgart MARO Königstraße 16 70173 Stuttgart Tel. 07 11/22 14 22 Fax 07 11/22 14 25	**München** MARO Seidlstraße 4 80335 München Tel. 089/54 83 00 36 Fax 089/54 83 00 38
Ulm MARO Zeitblomstraße 31 89073 Ulm Tel. 07 31/6 02 07 55 Fax 07 31/6 02 07 56	**Ludwigsburg** MARO/Topmedia Solitudestraße 3 71638 Ludwigsburg Tel./Fax 0 71 41/90 22 42
Reutlingen MARO Wilhelmstraße 8 72764 Reutlingen Tel. 0 71 21/32 00 14 Fax 0 71 21/32 00 45	**Pforzheim** MARO/JK Computer Bahnhofstraße 12 75173 Pforzheim Tel. 0 72 31/35 48 40 Fax 0 72 31/35 48 42
Herzogenaurach MARO Röntgenstraße 24 91074 Herzogenaurach Tel. 0 91 32/6 06 58 Fax 0 91 32/7 56 19	**Trier** Mell's Gameshop Metternichstraße 40 54282 Trier Tel. 06 51/9 91 30 21 Fax 06 51/9 91 30 22
Spaichingen MARO Obere Wiesen (Grosso) 78549 Spaichingen	**Hamburg** NRG Wandsbeker Chaussee 28 22089 Hamburg Tel./Fax 040/25 56 63

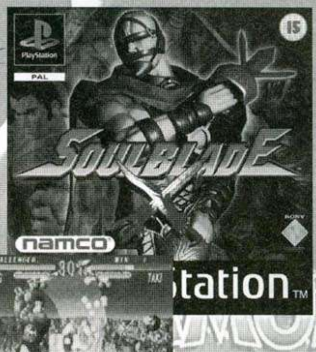


GRUNDGERÄT 299,90

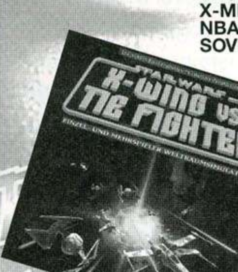
FIGHTERS MEGAMIX DT.	DM 99,90
MANX TT DT.	DM 99,90
BOMBERMAN DT.	DM 99,90
SKY TARGET DT.	DM 99,90
WHIZZ DT.	DM 69,90
WWF ARCADE DT.	DM 49,90
GALAXY FIGHT DT.	DM 39,90
TRUE PINBALL DT	DM 49,90
X-MEN DT.	DM 49,90
NBA JAM DT.	DM 29,90
SOVIET STRIKE US.	DM 69,90

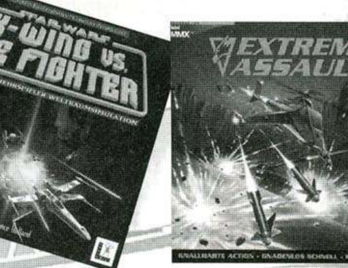
SONY PLAYSTATION GRUNDGERÄT 299,90

WING COMMANDER 4 DT.	DM 99,90
BLOOD OMEN DT.	DM 84,90
EXHUMED DT.	DM 84,90
SUPERSTAR SOCCER DT.	DM 89,90
SUIKODEN DT.	DM 99,90
CRITICOM DT.	DM 39,90
ROBOTRON X DT.	DM 74,90
TEMPEST X DT.	DM 79,90
SOUL BLADE DT.	DM 99,90
RAGE RACER DT.	DM 99,90
TENKA DT.	DM 99,90
STADT D. VERL. KINDER DT.	DM 89,90
MONSTER TRUCKS DT.	DM 89,90
RALLY CROSS DT.	DM 99,90
V RALLY DT.	DM 99,90
SPEEDSTER DT.	DM 89,90
OVERBLOOD DT.	DM 89,90
PERFECT WEAPON DT.	DM 89,90
INDEPENDENCE DAY DT.	DM 89,90
VANDAL HEARTS DT.	DM 99,90
MECHWARRIOR 2 DT.	DM 74,90
DESCENT 2 DT.	DM 74,90
PORSCHE CHALLENGE DT.	DM 84,90
NEED FOR SPEED 2 DT.	DM 99,90
WILD ARMS US.	DM 129,90
TIME CRISIS JP.	DM 149,90



AIR COMBAT, RIDGE RACER, TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, BATTLE ARENA, TOSHINDEN, SLAM'N'-JAM 96, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE, POWER SERVE TENNIS, KONAMI OPEN GOLF, BUST A MOVE 2, DISRUPTOR, ALIEN TRILOGY, ROAD RASH, NEED FOR SPEED, FADE TO BLACK, FIFA 96
ALLE DT. JE DM 49,90





PC-CD

X-WING VS. TIE FIGHTER	DM 79,90
NEED FOR SPEED 2	DM 79,90
FORMEL 1	DM 79,90
EXTREME ASSAULT	DM 79,90
COMANCHE 3.0	DM 79,90
TIME WARRIORS	DM 59,90

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Versand-Tel. 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart · Montag bis Freitag 10.00 bis 18.30 Uhr

MARO im Internet: http://www.maro-gmbh.com

AGENT ARMSTRONG

Götz Schmiedehausen

Schon beim Betrachten des Vorspanns drängen sich die Vergleiche aus der Filmindustrie geradezu auf. Agent Armstrong ist cooler als Steven Segal, smarter als Tom Cruise und bewältigt selbst haarsträubenste Situationen lässiger als James Bond.


Im Untergrund muß Armstrong die Vorräte der Mafiosi vernichten


Hier signalisiert der Agent seinem Hubschrauber, daß der Einsatz abgeschlossen ist


Die Mafiosi sind unangenehme Gegner, wenn sie in größerer Stückzahl auftreten


Diese Automaten müß Ihr mit einer Bombe vernichten

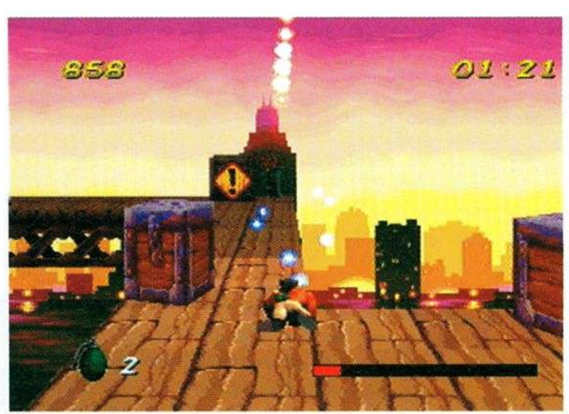

Die Bazooka-Bomber halten nicht viel aus, ihr Schuß zieht aber gewaltig ab


Eine witzige und unblutige Sterbeszene

Der Spion Steed Armstrong hat es in seinem ersten Fall mit einem mächtigen Gangstersyndikat zu tun, das im Jahre 1930 die Weltherrschaft anstrebt. Mit einer ansehnlichen großkalibrigen Automatikwaffe, die er übrigens mittels Powerpoints aufwerten kann, sowie Handgranaten und einigen Agentenextras ausgestattet, kämpft er sich durch die 27 verschieden langen Level bis zum Mafiaboss Spats Falconetti durch. Ihm zur Seite steht Colonel Frigate, der allerdings genauso wie Armstrongs Kollegin, Agentin Tanya, nur durch Hilferufe, Tips und Equipment-Erweiterungen glänzt. Vorwiegend kämpft man aus einer isometrischen abgeflachten 3D-Perspektive, die allerdings in die Tiefe nur bedingt Spielraum gibt. Der Agent kann an Land springen oder sich flach auf den Boden legen und die Gegner so von der Bildfläche pusten. Deren Feuerkraft und Intelligenz sind auch höchst unterschiedlich. Einfache Soldaten gehen schnell drauf, während Mafia-Mitglieder einiges einstecken und variabel zurückschießen.

König des Dschungels

Richtig anspruchsvoll sind die Kämpfe gegen die riesigen Endgegner, deren Feuerkraft Armstrongs Energieleiste schnell zum schrumpfen bringen. In der Vorab-Version konnte man schon Rückschlüsse auf eine faire Power-Up-Verteilung ziehen, nach größerem Feindaufkommen finden sich Lebensherzen, vor einem Gemetzel gibt es Granaten und Feuerkraft-Verstärker. Die bislang noch unbekannte Softwareschmiede King of the Jungle hat sich große Mühe gegeben, den comicartigen Grafikstil konsequent durchzuziehen und beeindruckt schon im Hauptquartier mit einem liebevoll gestalteten Optionsmenü und einem Schießstand zum Austesten der Steuerung. Im Juli werden wir Euch sagen, ob Agent Armstrong in seiner finalen Version bestechend oder enttäuschend ist.


Man kann sowohl in den Hinter- als auch den Vordergrund schießen

System:	**PlayStation**
Genre:	**Shoot 'em Up**
Spieler:	**1**
Hersteller:	**Virgin**
Entwickler:	**King of the Jungle**
Testmuster:	**Virgin**
Veröffentlichung:	**Juli**

Multimedia Corner

PLAYSTATION

2 Xtreme	79,90
A IV Evolution	98,-
Adidas Power Soccer 2	89,90
Agent Armstrong	**79,90**
Alien Trilogy	49,90
Baphomets Fluch	89,90
Batman Forever	89,90
Black Dawn	89,90
Blast Chamber	89,90
Burning Road	79,90
Carnage Heart	79,90
Command & Conquer	99,90
Contra	95,-
Crash Bandicoot	99,90
Crypt Killer	89,90
Descent 2	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Disruptor	79,90
Dragonheart	89,90
Earthworm Jim 2	89,90
Exhumed	79,90
Fade to Black	89,90
Fifa 97	89,90
Formel 1	99,90
Gunship	95,-
In The Hunt	89,90
Intern. Superstar Soccer	79,90
King Of Fighters	79,90
Kings Field	79,90
Konami Open Golf	49,90
Legacy Of Kain	89,90
Liveforce Tenka	99,90
Mass Destruction	89,90
Mechwarrior 2	89,90
Micromachines V3	89,90
Monster Trucks	89,90
Namco Museum 3	79,90
Namco Tennis	89,90
NBA In the Zone 2	95,-
NBA Live 97	89,90
NHL 97	95,-
Pandemonium	89,90
PO'ed	49,90
Porsche Challenge	79,90
Rage Racer	99,90
Rebel Assault 2	89,90
Riot	89,90
Samurai Shodown	79,90
Sentient	94,90
Soul Blade	99,90
Soviet Strike	89,90
Space Jam	79,90
Speedster	89,90
Spider	79,90
Super Puzzle Fighter 2	59,90
Stadt der verlorenen Kinder	89,90
Suikoden	89,90
Tekken 2	99,90
Tempest X3	89,90
Tobal No. 1	89,90
Tomb Raider	89,90
Total NBA 97	79,90
Transport Tycoon	89,90
Twisted Metal World Tour	89,90
Victory Boxing	89,90
V-Rally	89,90
Vandal Hearts	89,90
VR Pool	84,90
WipEout 2097	95,-
Wing Commander IV	89,90
X-Com Terror from the deep	89,90

PLAYSTATION HARDWARE

Controller Orginal	39,90
GameBuster	85,-
Mad Catz Lenkrad	139,-
Link-Kabel	19,90
Memory Card 360 Blocks	79,90
Memory Card Orginal	34,90
neGcon	79,90
Predator Gun	59,90
RGB-Kabel	29,90
Joypadverlängerung	14,90

SEGA SATURN

NBA Action	39,90
NFL Quaterback Club 96	39,90
Primal Rage	39,90
Revolution X	39,90
Striker '96	39,90
Virtua Racing	29,90
WWF Wrestlemania	39,90
AMOK	89,90
Bomberman	99,90
Bug Too!	89,90
FIFA 97	89,90
Fighters Megamix	99,90
Mr. Bones	89,90
TombRaider	98,-

NINTENDO 64

FIFA Soccer	119,90
Goemon*	129,90
Intern. SuperStar Soccer	129,90
Mario Kart 64*	89,90
NBA Hangtime*	128,-
Super Mario 64	89,90
Pilotwings 64	109,-
Star Wars - Shad. o.t. Empire*	128,-
Turok	139,-
Wave Race 64	89,90
Wayne Gretzky Eishockey*	128,-

* noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

NINTENDO 64 HARWARE

Konsole	299,-
Controller, grau	49,90
RF-Set	44,90
Memory Card Orginal	34,90
Memory Card SMEG	69,90
Universaladapter	49,90
Joypadverlängerung	19,90
S-VHS-Kabel	19,90

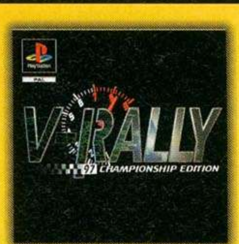
Versand & Laden
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg-Walsum (BB)
Tel.: 0203 / 4791607, 478650
Fax.: 0203 / 4792255
Mo. - Fr 10-19 Uhr
Sa. 10-13 Uhr

Versand:
Post-NN 9,90 DM,
VK (Scheck o. Bar) 7,- DM
Kreditkarte 12,- DM -
Ausland (nur VK) 18,- DM

PLAYSTATION-HIT TIPS



99,90



89,90



89,90

PLAYSTATION-HIT TIPS



0203 / 4791607, 478650



WRECKING CREW

Stephan Girlich

Statt auf vielfältige Tuning-Optionen, Originalstrecken und möglichst realistisches Fahrverhalten setzt Telstar mit Wrecking Crew auf einen einfach zu handelnden Knuddelraser in der Art von Nintendos äußerst populären und beliebten Super Mario Kart.



Wer zu schnell in die Kurven schlittert, dreht den Wagen in die falsche Richtung


Mit diversen Spezialwaffen gibt man den Gegnern saures


Die Kurse sind liebevoll ausgeschmückt


Alle wichtigen Spieldaten sind On-Screen eingeblendet

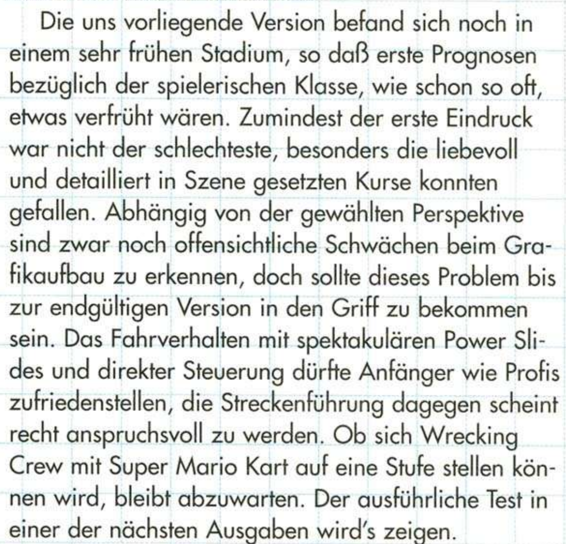

Auch nachts wird durch die Stadt gerast


Links am oberen Bildrand ist die Streckenübersicht zu erkennen

Zwar orientieren sich die Vehikel in optischer Hinsicht ein wenig an realen Vorbildern wie dem 57er Chevrolet oder einem mächtig „frisierten" Ford Pickup, jedoch sind die Proportionen im Comic-Stil gehalten. Die Kutschen sind fast so breit wie lang und driften mit dicken Walzen über die aufwendig gestalteten Strecken. Im Aracde-Modus ist sowohl die Wahl des Wagens als auch der Piste freigestellt, im Meisterschaftsmodus sind vordere Plazierungen erforderlich, um sich für den folgenden Lauf zu qualifizieren. Bonusrennen in speziellen Stunt-Arenen dienen zum Einsammeln von Pick Ups wie bspw. Nitros, Teleportern oder kurzzeitiger Unverwundbarkeit. Natürlich sind auch Rennen gegen die Stoppuhr möglich, und ein Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen wird ebenfalls vorhanden sein.



Mario Kart-Killer?



Die uns vorliegende Version befand sich noch in einem sehr frühen Stadium, so daß erste Prognosen bezüglich der spielerischen Klasse, wie schon so oft, etwas verfrüht wären. Zumindest der erste Eindruck war nicht der schlechteste, besonders die liebevoll und detailliert in Szene gesetzten Kurse konnten gefallen. Abhängig von der gewählten Perspektive sind zwar noch offensichtliche Schwächen beim Grafikaufbau zu erkennen, doch sollte dieses Problem bis zur endgültigen Version in den Griff zu bekommen sein. Das Fahrverhalten mit spektakulären Power Slides und direkter Steuerung dürfte Anfänger wie Profis zufriedenstellen, die Streckenführung dagegen scheint recht anspruchsvoll zu werden. Ob sich Wrecking Crew mit Super Mario Kart auf eine Stufe stellen können wird, bleibt abzuwarten. Der ausführliche Test in einer der nächsten Ausgaben wird's zeigen.


Die Stadt-Strecke wirkte schon in der Vorab-Version recht beeindruckend


Im Zwei-Speiler-Modus soll die Spiegschwindigkeit beibehalten werden

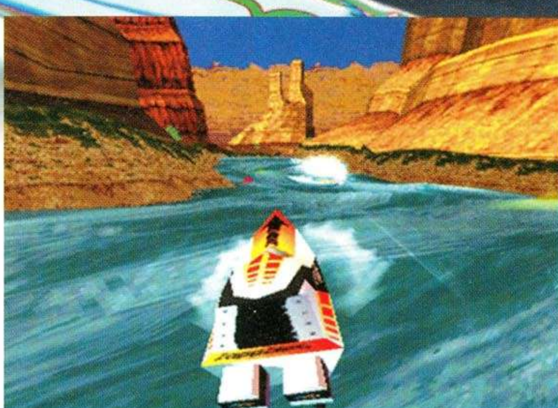
System:	.....PlayStation
Genre:	.....Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	.....Konami
Entwickler:	.....Quickdraw/Telstar
Testmuster:	.....Konami
Veröffentlichung:	.....Sommer

RAPID RACER

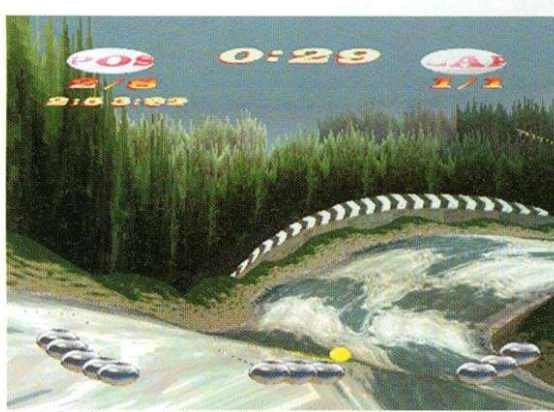
Andreas Binzenhöfer

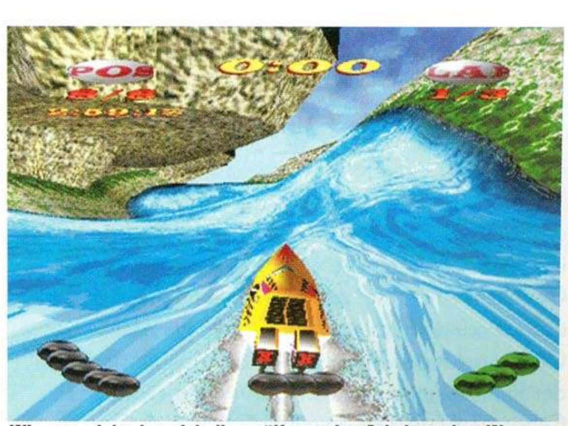
Laut Sony soll Rapid Racer der PlayStation Titel des Jahres werden. Uns soll's recht sein.


Um das Zeitlimit zu erhöhen, müssen die einzelnen Checkpoints rechtzeitig erreicht werden.


Bei dem Canyon-Rennen geht es teilweise extrem eng zu.

Nach dem grandiosen Erfolg von Total NBA ´96 wurde dessen Entwickler-Team i1 in zwei neue Teams io (Porsche Challenge) und i2, die momentan an Rapid Racer arbeiten, aufgeteilt. Dank dieser Entwicklung und der Tatsache, daß SCEE ihren Schwerpunkt nach eigenen Angaben auf Qualität und nicht auf Quantität setzt, wird uns Videospielern ein Rennspiel der Extraklasse versprochen: realistischer Arcade-Look dank Hi-Res Display und 60 fps (frames per second) NTSC bzw. 50 fps Pal, wahlweise horizontaler oder vertikaler Zwei-Spieler-Splitscreen und 3-5 Spieler Ligen bzw. Weltmeisterschaften. Mit einem von zehn aufrüstbaren Powerboats rast man über eine der grafisch extrem beeindruckenden Strecken (Nacht-, Spiegel- und Bonus-Abschnitte inklusive), wobei noch abzuwarten bleibt, was genau SCEE mit den über 256,000 zusätzlichen computergenerierten Strecken anstellen wird. Für die richtige soundtechnische Kulisse soll Apollo 440 sorgen, die momentan mit dem Top 10 Hit „Ain`t talkin` `bout dub" auf sich aufmerksam machen.

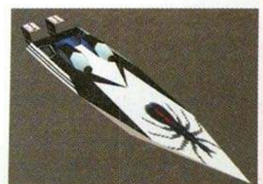
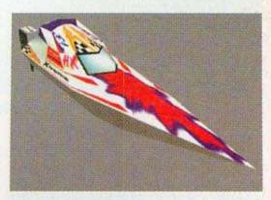

Hoch-Auflösung soll dem Spiel zu einer möglichst realistischen Optik verhelfen.

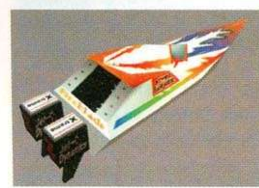
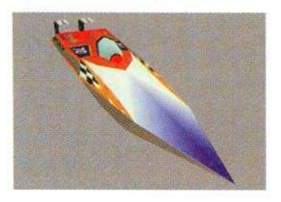
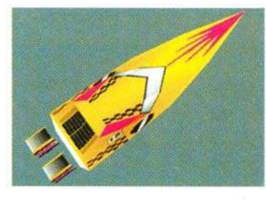

Wie man sieht ,hat sich die zwölfmonatige Arbeit an der Wasseroberfläche eindeutig gelohnt.

Energy, Power, Speed, Fun

Technisch scheint Rapid Racer neue Maßstäbe setzen zu wollen, kein Wunder also, daß i2 ganze zwölf Monate in die Entwicklung der Wasseroberfläche und realistischer Effekte wie Gischt oder Wellengang investiert hat. Die durch Gouraud Shading erzeugten Boote bestehend aus über 200 Polygonen und aufwendige Nacht-Kurse sollen die PlayStation laut i2 technisch ans absolute Limit treiben. Ein Grund übrigens dafür, daß Rapid Racer exklusiv für Sony PlayStation erscheinen wird. Ob Rapid Racer auch steuerungstechnisch auf der Höhe ist und das angekündigte Gefühl von außerordentlicher Geschwindigkeit vermitteln kann, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....Rennspiel**
Spieler:	**.....1-2**
Hersteller:	**.....SCEE**
Entwickler:	**.....i2**
Testmuster:	**.....SEE**
Veröffentlichung:	**.....K.A.**

Philipp Noack • Andreas Binzenhöfer

War Gods

Einstiegshilfe

Konzentriert Euch auf eine Figur und lernt ihre Special Moves, Traps, Fatalities, etc. auswendig (Kabuki Jo ist recht einsteigerfreundlich). Nur so habt Ihr eine Chance gegen die Computergegner auf den höheren Leveln. Gegen Grox sollte man nicht springen, seiner Bauch-Attacke weicht man mit dem 3D-Button aus und wenn er gesprungen kommt, versetzt man ihm einen Uppercut. Exor ist eine richtig harte Nuß: keine langen Combos, keine Sprünge, keine Traps, kein gar nichts!
Wer sich War Gods etwas einfacher machen will, gibt die folgenden Kombinationen im Title Screen ein (es darf dort weder Start noch Options stehen!):
Freeplay (unendlich continues): C-links, C-links, rechts (Richtungstaste), A, B, C-oben, C-rechts
Cheat-Menü: rechts, rechts, rechts, B, B, A, A



Zehn Götter stehen zur Wahl, über Cheat lassen sich die beiden Endgegner Grox und Exor ebenfalls selektieren



Um den Gegner zu nehmen, drückt Ihr -> und low punch

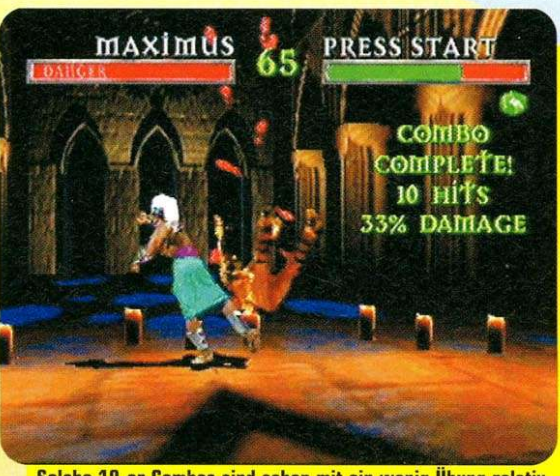


Grox packt seine Gegner am Kopf und schleudert sie durch den Ring



Der magische Kreis kann nicht verlassen werden

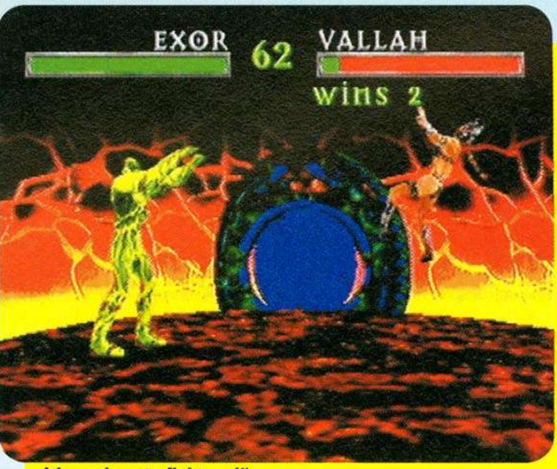
Vor langer, langer Zeit transportierte ein Wesen aus einer fremden Welt eine sehr wertvolle Fracht durch unser Sonnensystem. „Ore" nannte sich diese kostbare Substanz. Sie spendet demjenigen ewiges Leben, der mit ihr in Kontakt kommt. Doch die Gravitationskräfte der Planeten führten zum Absturz des Raumschiffs genau auf der Erde. Das Ore wurde dabei über alle Kontinente verteilt. Im Laufe der Jahrtausende kamen zehn Menschen mit dem Ore in Berührung und verwandelten sich daraufhin in Götter des Krieges, War Gods! Soweit, so schwachsinnig. Das exklusive Ensemble enthält einige interessante Gestalten: Ahua Kin, ein satanischer Hoher Priester, opferte seinen gesamten Stamm, um in den Besitz des Ore zu gelangen. Aus dem Tal der Könige stammt der Pharoa Anubis und CY-5 aus einer düsteren Cyborg-Zukunft. Der Samurai Kabuki Jo besiegte, nachdem er etwas vom Ore gefunden hatte, gleich eine ganze Armee. Aus reinem Machthunger verfolgten Pagan, eine Meisterin in schwarzer Magie, und Maximus, ein römischer Gladiator, die Spur des Ore. Der Steinbeißer Tak, die stolze Vikingerbraut Vallah, der karibische Voodoopriester Voodoo und der Vorzeige-Marine Warhead komplettieren die Götterrunde. Midway hat sich beim Spieldesign an ihren älteren Hits orientiert. Je zwei Buttons zum Schlagen und



Solche 10-er Combos sind schon mit ein wenig Übung relativ leicht selbst auszuführen



Keine Bange, auch Exor kann besiegt werden!



„It's useless to fight me!"

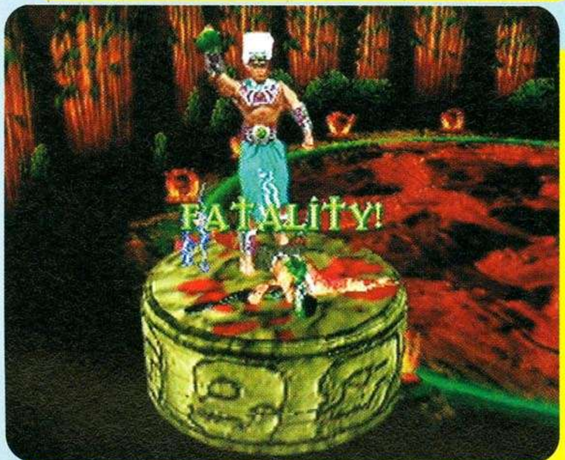


Pagans Winning Pose solltet Ihr Euch genauer ansehen

Treten (low, high) sowie einer zum Decken erinnern an die guten alten MK-Zeiten. Da es sich bei War Gods um einen 3D-Prügler handelt, darf der Spieler zusätzlich auf eine 3D-Taste hämmern. Sie wird nicht nur zum Ausweichen benutzt, sondern auch, um den Special Moves mehr räumliche Wirkung zu verleihen. Selbstverständlich lassen sich Combos erzeugen, die, bei erfolgreicher Ausführung, vom Computer durch eine fiese Sprachausgabe und eine Damage-Anzeige

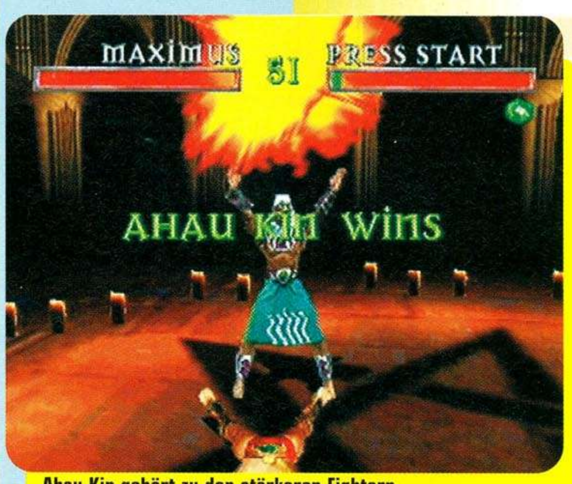


Für die Hartgesottenen unter Euch haben wir eine kleine Fatality-Parade zusammengestellt...



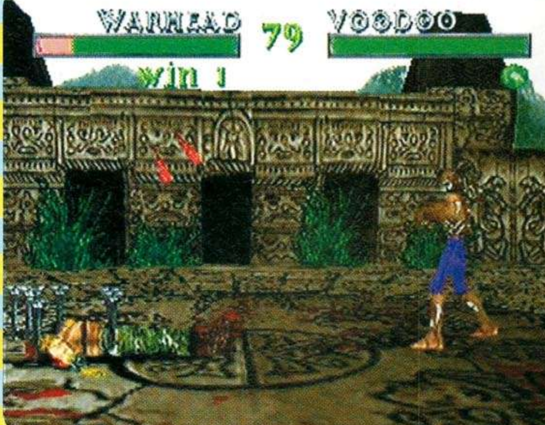
...Ahau Kin reißt das Herz heraus...


...und Maximus schneidet seinen Widersacher schlicht in der Mitte durch



Ahau Kin gehört zu den stärkeren Fightern


Solche Trap-Moves beherrscht jeder Kämpfer



Ein alter Voodoo-Trick: der Nagel-Regen



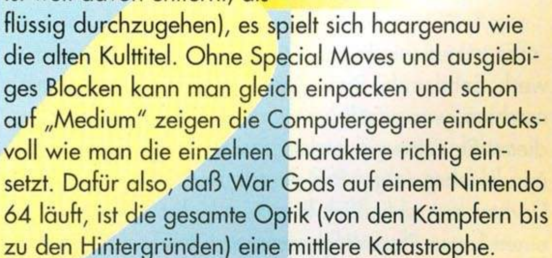
Mittels 3D-Button lassen sich auch Special Moves in die dritte Dimension verlegen

angemessen gewürdigt werden. Jeder Fighter hat von Haus aus eine 10-er Combo drauf, es steht jedoch jedem User frei, sich eigene (dann nicht mehr ganz so simpel auszuführende) Schlagserienauszudenken.

Reine Geschmacksache

Hier haben wir mal wieder ein Spiel, das mit 100%-iger Sicherheit auf dem Index landen wird (gesetzt den Fall, Nintendo ist mutig genug, diesen Titel in Deutschland zu veröffentlichen). Im „normalen" Spielverlauf fließt eigentlich schon genug Blut, wer jedoch mehr sehen will, solte in den Options die Fatalities auf „on" stellen. Man fühlt sich unweigerlich in eine Zeit zurückversetzt, als das erste MK das Licht der Arcade-Welt erblickte und mit ihm herausgerissene Herzen und literweise Blut auf den Screen gebracht wurden. Doch War Gods sieht nicht nur so aus (jawohl, die 3D-Darstellung ist weit davon entfernt, als flüssig durchzugehen), es spielt sich haargenau wie die alten Kulttitel. Ohne Special Moves und ausgiebiges Blocken kann man gleich einpacken und schon auf „Medium" zeigen die Computergegner eindrucksvoll wie man die einzelnen Charaktere richtig einsetzt. Dafür also, daß War Gods auf einem Nintendo 64 läuft, ist die gesamte Optik (von den Kämpfern bis zu den Hintergründen) eine mittlere Katastrophe.

Die Textures sind häßlich und schlampig programmiert, die Bewegungen unsauber und die Background-Grafiken phantasielos bis eintönig. Der Soundtrack gibt weniger Anlaß zum meckern, und die herrlich fiese Stimme des „Kommentators" unterstreicht die makabere Atmosphäre des Moduls. Ungeachtet der sicherlich berechtigten Kritik hatte ich viel Spaß mit dem Test. Warum? War Gods besitzt denselben unverwüstlichen Splatter-Charme, der seine 2D-Vorgänger zu Hits gemacht hat. In diesem Sinne: Finish him!





System:	Nintendo 64
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	8
Besonderheiten:	K.A.
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Erocom
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	K.A.

6 von 10

Grafik	5
Sound	6
Gameplay	7

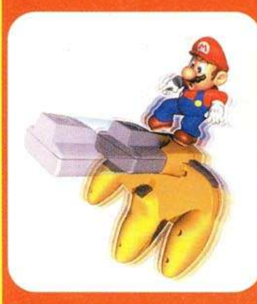
Philipp Noack • Stefan Hellert

Star Fox 64

Einstiegshilfe & Rumble Pack

Lernt den Levelverlauf auswendig! Besonderes Augenmerk solltet Ihr dabei auf die Position von goldenen Ringen und besonders schwer erreichbaren Gegenden legen. Außerdem kennt man auf diese Weise nach einer gewissen Zeit die Feindformationen so genau, daß sich die Hits deutlich steigern lassen (später gibt es Medals für besonders viele Abschüsse).
Die mitgelieferte Zusatzhardware namens Rumble Pack sorgt für ein noch intensiveres Spielerlebnis, indem Nintendo sogenanntes Force Feedback realisierte. Das bedeutet, bei jedem virtuellen Treffer oder jeder Explosion in der polygonbasierten Umgebung spürt Ihr ein unterschiedlich starkes Vibrieren des Joypads. Dieser anfangs verblüffende Effekt steigert die Spielerfahrung deutlich und muß den innovativen Geistern bei Nintendo uneingeschränkt zugute gehalten werden.







Nach diesem Koloss wartet Andolf



Der Zug begleitet Euch während es ganzen Levels



Der ständige Funkverkehr wird nach einer gewissen Zeit zur Qual



Ihn müßt Ihr an den Nahtstellen zum Hauptcorpus treffen



Mit R+Z beginnt der Landmaster zu schweben

Es ist mal wieder Zeit für ein Miyamoto-Meisterwerk. Seitdem im Dezember Mario Kart 64 in Japan erschien, war es still um den besten Spieledesigner dieses Planeten geworden. Star Fox 64 stellt ein nicht minder ehrgeiziges Projekt dar. Der Super Nintendo-Urvater hat schließlich längst im Videospielolymp einen festen Platz eingenommen. 1993 schon hatte man die dritte Dimension als den Weg in die Spielezukunft erkannt und eine technische und spielerische Meisterleistung abgeliefert. Andolf, finaler Boss und Verursacher allen Übels, spielt auch - natürlich neben Protagonist Fox - in der aktuellen Version die zentrale Rolle. Er hat sich stolze 15 Planeten unter den Nagel gerissen, und die Aufgabe des Moduls kann damit nur lauten, diesen Himmelskörpern die Freiheit wiederzugeben. Dies geschieht automatisch, sobald der Anführer vernichtet wurde. Man muß also nicht erst alle 15 Sterne durchqueren, ehe man auf den Erzrivalen trifft. Vielmehr gibt es eine Reihe von möglichen Routen, die jeweils durch bestimmte Situationen in den einzelnen Stages ausgelöst werden.

Peppy, Slippy & Falco

So gilt es beispielsweise auf Corneria, dem Heimatplaneten des Star Fox-Teams, den Flügelmann Falco vor dem Abschuß durch feindliche Jäger zu bewahren, um in eine alternative zweite Runde zu gelangen. Neben ihm sind auch die beiden alten Bekannten Peppy und Slippy wieder mit von der Partie und nerven wie gewohnt durch ständigen Funkkontakt. Die meisten Stages werden aus dem Cockpit eines Arwings (wahlweise auch aus einer Perspektive hinter dem Gleiter) bestritten. Wie im Vorgänger stehen Euch ein Laser (in drei Ausbaustufen) und ein maximaler Vorrat von neun Plasmabombs zur Verfügung. Zusätzlich läßt sich ein Beamschuß laden, der seine Gegner automatisch ins Ziel nimmt. Besondere Aufmerksamkeit sollte man den silbernen und goldenen Ringen schenken, sie spenden Lebensenergie (silber) oder verlängern gar die ganze Leiste (drei gol-


Die Durchschlagskraft der Plasmabombs ist enorm


Dieser Endgegner aus dem Vorgänger hat einen 64Bit-Gastauftritt



Um in einen alternatives zweites Stage zu gelangen muß Falco gerettet, diese Bögen unterflogen und...



...dieser Wasserfall durchquert werden



dene). In einzelnen Stages steigt Fox in einen Landmaster um, ein panzerartiges Bodenfahrzeug mit den gleichen Waffensystemen wie der Arwing. Neben dem normalen Storygame stehen ein Practice- und ein VS-Modus zur Wahl. Den ersteren sollte man nutzen, um sich mit den vielfältigen Möglichkeiten des Schiffs vertraut zu machen (es lassen sich 360°-Loops und 180°-Turns ausführen!). Bis zu vier Spieler gleichzeitig können am VS-Modus teilnehmen. Nach dem Motto jeder-gegen-jeden wird ein echter Luftkampf ausgetragen.

Warum keine 10?

Wenn man Star Fox 64 zum ersten Mal auf seinem Nintendo 64 zu Gesicht bekommt, ist man, gerade als Fan des ersten Teils, völlig begeistert. 15 neue, unerforschte Stages wollen, in aufgebohrter N 64-Grafik und mit einem orchestralen Donnersoundtrack versehen, besucht und bestaunt werden. Das analoge Joypad und die hochsensible Steuerung steigern das Spielerlebnis ins Orgastische. Kombiniert man diese überaus positiven Aspekte mit den Vorteilen, die das beigelegte Rumble Pack dem Käufer bieten, müßte eigentlich eine Wertung der Form 10, 10, 10, 10 herausspringen. Da wir unsere Spiele jedoch nicht nach ersten Eindrücken testen, sondern in mühevollen stunden-, meist auch tage- oder wochenlangen Phasen, bleibt Ihr vor solchen Schnellschüssen verschont. Schon wer aufmerksam die einfachste Route zu Andolf fliegt, wird rasch feststellen, daß Nintendo an echten Innovationen gespart hat. Die beiden neuen Vehikel, Landmaster und Submarine, können ebensowenig über die Ideenarmut hinwegtäuschen wie das „Mehr-Weg-System". Einzig das Rumble Pack stellt eindrucksvoll unter Beweis, wie man mit einer simplen Zusatzhardware (Elektromotor in Verbindung mit einem Eisenstück) verblüffende Ergebnisse erzielen kann. Hier scheint der Innovationsgeist durch, der Nintendo groß gemacht hat und für den sie weltweit bekannt sind. Dieses Ding deutet zumindest schon mal an, wohin eine ausgeklügelte Force Feedback-Technologie führen kann. Nicht, daß jetzt jemand den falschen Eindruck erhält, Star Fox 64 ist, vom oben kritisierten Mangel an Innovation abgesehen, uneingeschränkt empfehlenswert. Für eine 10 reicht es aber nun mal nicht immer, Altbekanntes aufzuwärmen.


Diese goldenen Ringe findet man in der Regel an besonders markanten Stellen


In den späteren Runden geht's ganz schön zur Sache


Unter Wasser können griechische Bauten „versenkt" werden


Die Cockpitperspektive zeigt nur ein relativ begrenztes Sichtfeld


Checkpoints markieren die Mitte eines Levels



System:	Nintendo 64	Hersteller:	Nintendo
Genre:	Action-Shooter	Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4	Testmuster:	O.I.T. Tel.: 0711 / 61 37 58
Level:	15	Veröffentlichung:	JP-Import erhältlich
Besonderheiten:	Rumble Pak, jap. Sprachausgabe	Ca. Preis:	(inkl. Rumble Pak) 199,-

9 von 10

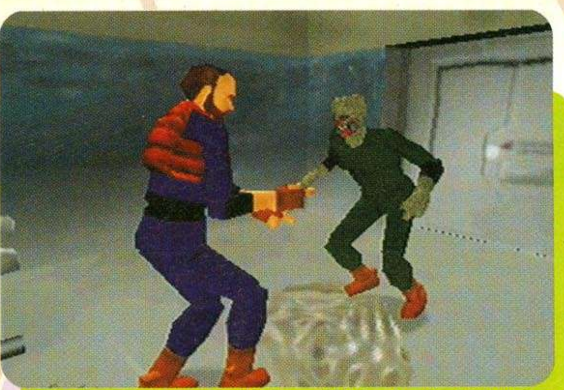
Grafik	9
Sound	8
Gameplay	9

Gunter Glos • Stefan Hellert

OverBlood



Ist der Zombie wirklich tot?



Beim Kampf mit dem Zombie kommt leider der Knuddelroboter unter die Räder

Einstiegshilfe

Um das erste Stockwerk verlassen zu können, ist es unbedingt notwendig, an den Schwerkaftgenerator zu gelangen, der die Marmorstatue schweben läßt. Raz stößt die Statue leicht an, daraufhin fällt sie zu Boden und Ihr könnt das Antigravitationspad nehmen. Mit dessen Hilfe ist es kein Problem mehr, auch die größten Abgründe zu überwinden. Wenn Raz mit irgendeiner technischen Apparatur nichts anzufangen weifl, probiert es einfach mit dem Roboter Pipo...

In einem geheimen unterirdischen Forschungslabor kommt es zur Katastrophe. Durch den Ausfall des Hauptgenerators wird ein Teil des vierstöckigen Gebäudes zerstört und ein biochemischer Kampfstoff freigesetzt.

Das kennt man ja schon aus Filmen wie „Out-Break" oder „The Stand" sowie aus diversen B-Pictures. In diesem Adventure von Electronic Arts kommen allerdings zu dem bekannten Szenario noch einige neue Aspekte hinzu. Durch das Versagen der Stromversorgung breitet sich nicht nur eine Seuche aus, die die Angestellten in aggressive Zombies oder unansehnliche Fleischhaufen in verschiedensten Stadien der Verwesung verwandelt (ungefährlich, da tot), im untersten Stockwerk wird zudem noch ein Mann aus dem kryogenetischen Kälteschlaf gerissen. Da er wegen des todesähnlichen Schlafs sein Gedächtnis verloren hat, ist es nun Eure Aufgabe, ihm zu helfen, aus dem Laborkomplex zu entkommen und seine Erinnerung wiederherzustellen. Selbstverständlich beeinhaltet dies, gegen die Zombies zu kämpfen und das Gebäude zu erforschen. Dabei findet Ihr immer wieder nützliche Items, die man auch nicht ablegen muß, da unser Held Raz unbegrenzt Gegenstände aufnehmen und tragen kann.

Raz wird mit Hilfe der Richtungstasten aus einer Perespektive von schräg oben gesteuert. Es ist jedoch auch möglich, auf andere Blickwinkel, z.B. auch eine



Dieser Mikrochip bringt Euch der Lösung ein großes Stück näher



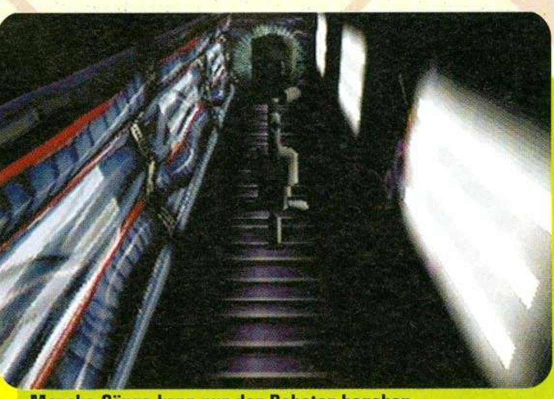
Pipo tröstet den frustrierten Helden



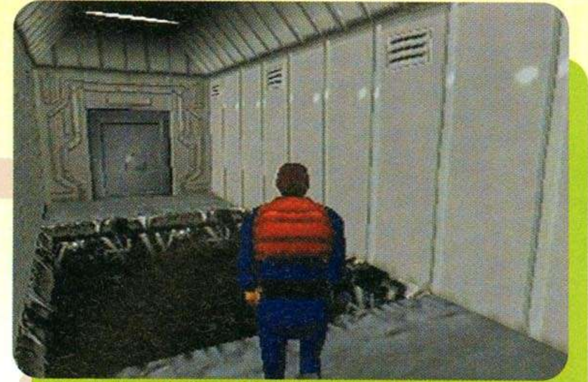




Der richtige Schalter rettet Euch vor dem Erfrierungstod



Manche Gänge kann nur der Roboter begehen



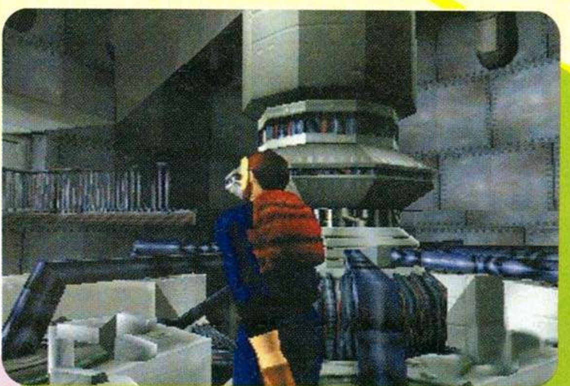
Ohne Antigravitationspad seid Ihr hier aufgeschmissen



Pipo ist zwar technisch kompetenter, aber in anderer Hinsicht hat diese Dame bestimmt mehr zu bieten



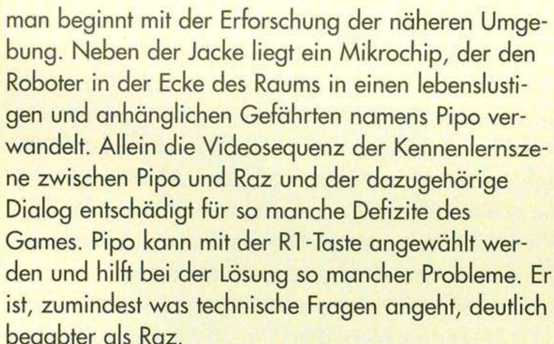
Aufzüge bergen teilweise Überraschungen, falls sie überhaupt funktionieren



Ohne Pipo kommt man hier nicht weiter



Der Büste gibt man einen leichten Stups, um an das Gravitationspad zu gelangen



Ego-Perspektive, umzuschalten. Teilweise kann das nützlich sein, da die Kameraposition häufig wechselt und den Spieler dadurch verwirren kann.

Genretypisch kann Raz Gegenstände aufheben, verschieben und Sprünge durchführen sowie in die Hocke gehen, was zur Lösung mancher Rätsel unabdingbar ist. Die Doppelbelegung der I-Taste (Rennen und Verschieben von Gegenständen) nervt teilweise, alle anderen Action-Buttons sind aber durch die anderen Funktionen belegt. Electronic Arts hätte eventuell die R2-Taste für eine der weniger wichtigen Funktionen verwenden sollen.

OverDressed?

Nach dem Erwachen in der Schlafkammer gilt es zuerst, den Raum zu erwärmen. Man aktiviert den Hilfsreaktor und organisiert sich dann im Nebenraum eine Jacke. Nun kann Raz nicht mehr erfrieren, und man beginnt mit der Erforschung der näheren Umgebung. Neben der Jacke liegt ein Mikrochip, der den Roboter in der Ecke des Raums in einen lebenslustigen und anhänglichen Gefährten namens Pipo verwandelt. Allein die Videosequenz der Kennenlernszene zwischen Pipo und Raz und der dazugehörige Dialog entschädigt für so manche Defizite des Games. Pipo kann mit der R1-Taste angewählt werden und hilft bei der Lösung so mancher Probleme. Er ist, zumindest was technische Fragen angeht, deutlich begabter als Raz.

Bei Overblood entfallen Paßwörter und Ähnliches. Mit Hilfe des Voice Recorders, den man gleich am Anfang findet, und der ohnehin obligatorischen Memory Card kann das Spiel an jeder beliebigen Stelle gespeichert werden. Da der Laborkomplex sehr logisch und übersichtlich aufgebaut ist, fällt das Fehlen einer Übersichtskarte nicht negativ auf, man findet sich gut zurecht. Die Rätsel sind einfach und die Storyline geradlinig, so daß Overblood gerade für Neulinge des Genres durchaus geeignet ist. Man sollte sich allerdings nicht zuviel erwarten, da der Titel trotz der mangelhaften Steuerung in drei bis vier Stunden komplett gelöst werden kann.

System: PlayStation	Hersteller: Electronic Arts
Genre: Adventure	Entwickler: Electronic Arts
Spieler: 1	Testmuster: Electronic Arts
Level: Entfällt	
Besonderheiten: Memory-Card	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM



Grafik 6
Sound 7
Gameplay 5

Philipp Noack • Stefan Hellert

Syndicate Wars

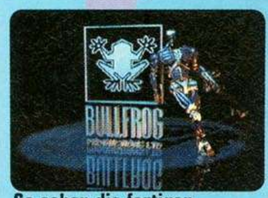
Einstiegshilfe

Gebt auf jeden Fall einem Agenten ein Mindcontrollinstrument mit (Persuadertron oder Indoctrinator). Dank des eingebauten Chips lassen sich normale Bürger leicht kontrollieren. Sie folgen dann dem Agenten. Fünf normale Menschen geben genügend neuronales Feedback, um einen Cop zu kontrollieren, zehn Bürger sollten es mglich machen, auch höhere Chargen zu „überreden“, Euch zu folgen. Diese Figuren können zwar nicht einzeln angesteuert werden wie die Agenten, sie folgen Euch aber brav, wohin Ihr auch geht,und erhöhen Eure Firepower, da sie auch über Waffen verfügen.


Hauptsache schwedisch


Mission geschafft. Rückkehr zur Basis


Jetzt gibts Saures


So sehen die fertigen Cyborgs aus


Die durch MIndcontrol gesteuerten Zivilisten geben neuronales Feedback.


Mit dem Flammenwerfer verwandelt man auch den hartnäckigsten Gegner in eine lebende Fackel

Die Zukunft der Menschheit ist friedlich. Auf den Straßen trifft man nur honigkuchenpferdmäßig grinsende Leute, die jede Minute des Tages enthusiastisch für die mächtige EuroCorp, das weltweit mächtigste Syndikat, arbeiten. EuroCorp kontrolliert die gesamte Bevölkerung mittels eingepflanzter Chips, die Neuronen im Gehirn kurzschließen, das eigenständige Denken ausschalten und lebenslustige Menschen in willfährige Arbeitsmaschinen verwandeln.

Doch nicht wirklich alle Menschen werden vom Eurocorp Syndicate kontrolliert. Einer kleinen, aber mächtigen Bruderschaft, die sich selbst als „Church of the New Epoch“ bezeichnet, ist es gelungen, die neuronale Kontrolle zu unterbrechen. Ganz klar, daß die zahmen Schäfchen überall auf der Welt sich nun, da sie wieder selbstständig denken können, in gefährliche Wölfe verwandeln und Aufstände die Folge sind. Der Fortbestand der Eurocorp ist gefährdet.

Die heißerwartete Fortsetzung von Syndicate bietet dem Spieler die Möglichkeit, in 30 Missionen für die eine oder andere Seite Partei zu ergreifen. Da sich die Gesamthandlung natürlich entsprechend ändert, stehen insgesamt 60 verschiedene Missionen zur Verfügung. Schade nur, daß erfolgreiche Missionen nicht durch Videosequenzen belohnt werden, wie man das von ähnlichen Spielen mittlerweile gewohnt ist. Diese würden den Motivationsfaktor doch sehr heben, der zugegebenermaßen nicht allzu hoch ist. Die Missionsziele sind dabei recht unterschiedlich. Sie reichen vom bloßen Tötungsauftrag über die Zerstörung wichtiger Gebäude und die Überführung von taktisch wichtigen Fahrzeugen bis zum Kidnapping bestimmter Personen mittels selektiver Gedankensteuerung durch das „Persuadertron“ (EuroCorp) bzw. den „Indoctrinator“(Church of the New Epoch). Der Spielablauf an sich bietet aber trotz der unterschiedlichen Aufgaben relativ wenig Abwechslung.


Die Cops sind überall !!


Trotz des Zebrastreifens kann man überfahren werden


Gegenstände, die auf der Karte grün erscheinen, können aufgehoben werden


Man kann auch mit allen Leuten in Fahrzeuge einsteigen


Durch dieses Tor kommt man nur mit einem gestohlenen Fahrzeu


Bullfrog setzt mit den Lichteffekten neue Maßstäbe

Die Fantastischen Vier

Beim Einsatz kontrolliert man vier Agenten, die mittels Select-Taste zu Teams zusammengefaßt werden. Im Regelfall wird man je nach Stand der Ausrüstung mehr oder weniger schlagkräftige Vierertrupps bilden und zum Zielgebiet vorrücken, indem man einfach auf alles ballert, das sich bewegt. Mit vereinter Feuerkraft gelingt es dem Spieler sogar, Fahrzeuge von der Straße zu blasen und durch die Explosion auch den Straßenbelag zu zerstören. Das ist zwar weder nötig, noch sinnvoll, soll aber manchen Leuten angeblich Spaß machen. Im Vier-Spieler-Modus übernimmt jeder Spieler einen Cyborg. Die isometrischen Landschaften, durch die man sich bewegt, sind durchaus sehenswert. Besonders gut gelungen sind die diversen Leuchtreklamen, die über den Straßen angebracht sind. Straßenlampen werfen einen Schein auf ihre Umgebung und auch aus Häusern dringt teilweise Licht und erzeugt nicht nur schöne Effekte, sondern auch ein Gefühl von Realismus. Sollte ein Cyborg mal hinter einem Gebäude stehen und dadurch nicht sichtbar sein, ist das auch kein Problem, da sich das gesamte Spielfeld mittels L1- und R1- Tasten drehen läßt! In den Missionen ist es häufig nötig, in die herumstehenden Fahrzeuge (vom Motorrad über Hoovercrafts bis hin zu Panzern gibt es fast alles) einzusteigen, um die Sicherheitssperren der Tore vor taktisch bedeutsamen Gebäuden zu überlisten.

Nach jeder Mission kann der Erfolg auf Memory-Card abgespeichert werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, Waffen und Ausrüstung einzukaufen und seine Cyborgs auf den neuesten technischen Stand zu bringen. Je nachdem, was die Wissenschaftler gerade erforscht haben (darauf kann man bedauerlicherweise keinen Einfluß nehmen), können neue Arme (bessere Treffsicherheit), neue Beine (höhere Geschwindigkeit), ein besseres Gehirn (wesentlich größere Überlebenschancen, wenn der Cyborg nicht vom Spieler gesteuert wird, sondern auf Automatik steht), ein neuer Rumpf, neue Haut, etc. eingebaut werden. Die Church of the New Epoch ist dem Euro-Corp Syndicate bei der Entwicklung neuer Waffensysteme und Cyborgteilen übrigens immer eine Nasenlänge voraus. Ganz klar, daß man dafür Geld braucht. Da der Lohn für erreichte Missionsziele eher kümmerlich erscheint, überfällt man einfach ein paar Banken, um ans wirklich dicke Geld zu gelangen. Dazu schaltet man alle Sicherheitskräfte aus und zerstört das Gebäude. Übrig bleiben die begehrten Tresore, die man dann nur noch aufheben muß. So zumindest die Theorie. Die Wirklichkeit sieht aber wie so oft ganz anders aus. Die Bewacher der Geldreserven sind bis an die Zähne bewaffnet und machen dem Spieler das Leben schwer, bzw. das Sterben viel zu leicht. Ist die Bank erst einmal geknackt, sollte die Kohle reichen, die Cyborgs kräftig aufzurüsten. Der Gegner schläft aber auch nicht und der Schwierigkeitsgrad ist spätestens ab dieser Mission relativ hoch.

Syndicate Wars macht insgesamt einen durchschnittlichen Eindruck. An die Steuerung muß man sich ein bißchen gewöhnen, sie ist dann aber exakt und relativ gut zu handhaben. Die Grafik ist gelungen, die Lichteffekte einfach toll... Wer Spaß am Ballern hat und wen es nicht stört, ballernd durch die Gegend zu rennen und eine Mission nach der anderen zu spielen, der ist mit Syndicate Wars zufrieden zu stellen. Echte Taktiker hingegen sollten lieber auf andere Games zurückgreifen.


Die Cops kommen nicht über den Zaun


Big Brother is watching you


Hier könnt Ihr auswählen, auf welche Seite Ihr Euch schlagt


Die Bäume kann man in Brand schießen



Hier kann man seine Cyborgs aufpeppen und sie in Tötungsmaschinen verwandeln

System:	PlayStation
Genre:	Strategie-Shooter
Spieler:	1-4
Level:	K.A.
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Bullfrog
Testmuster:	Bullfrog
Veröffentlichung:	Juni
Ca. Preis:	99,- DM

6 von 10

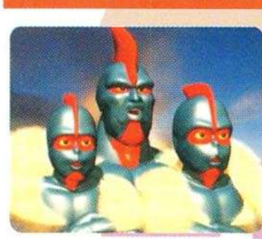
Grafik	8
Sound	7
Gameplay	6

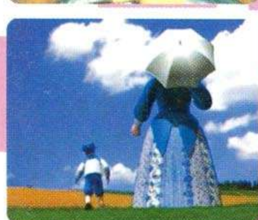
Andreas Binzenhöfer • Philipp Noack

Tobal 2

Randnotiz

Wer seinen Kämpfer im zweiten Outfit begutachten möchte, sollte beim Auswählen Steuerkreuz nach oben drücken und halten. Während der Winning Pose könnt ihr mit dem Steurkreuz die Augen Eures Fighters nach links und rechts bewegen (Witzigkeit kennt keine Grenzen). Die drei Endgegner erhält man je nach durchgespieltem Schwierigkeitsgrad (Mufu-Easy, Nork-Normal und Udan-Hard), Chocobo gibt ebenfalls je nach Schwierigkeitsgrad einen anderen Charakter frei. Die übrigen Spieler aus dem Quest-Modus liefern auch auf Hard keine neuen Figuren mehr. Wählt Euren Kämpfer mit L2+R2+Dreieck aus, um ihn während des Kampfes mit L1+L2 schrumpfen bzw. mit R1+R2 wachsen zu lassen.













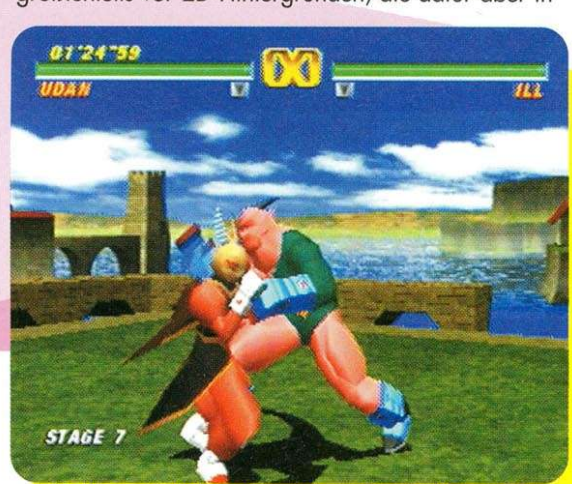
Die Gegner kommen immer in der gleichen Reihenfolge

Im Oktober letzten Jahres hatten Squaresoft noch einen gewissen Überraschungseffekt auf ihrer Seite, als sie erstmals dem Rollenspiel abtrünnig wurden und mit Tobal No. 1 ihr Beat'em Up Debüt präsentierten, das wir damals als „erfrischend anders" empfanden. Seitdem sind mehrere Monate vergangen, die Ansprüche gewachsen und mit dem N64 auch neue Konkurrenz auf dem deutschen Markt.



Der Hase ist zurück

Die Story ist annähernd gleichgeblieben: In einer weit, weit entfernten Galaxie, auf dem Planeten Tobal, wird das mittlerweile 99. Beat'em Up-Turnier veranstaltet, an dessen Ende der Killer-Hase Udan wartet, der im übrigen auch auf Tobal beheimatet ist. Neben den acht Charakteren, die bereits aus dem ersten Teil bekannt sind (Kampfhahn Oliems, Greenpeace-Vertreter Gren-Kuts, wrestlende Metzgers-Tochter Mary-Ivonskaya ...), gesellen sich noch zwei neue lustige Weltraumbummler zu unserer intergalaktischen Gruppe: die Feministin im Topfschnitt-Look Chacao-Yutani und der Bruder von Dr. Alban, Doctor V. Alle 10 Fighter sowie die drei Endgegner (Mufu, Nork, Udan) sind aus wunderschönen Polygonen zusammengesetzt, kämpfen jedoch immer noch (größtenteils vor 2D-Hintergründen, die dafür aber in



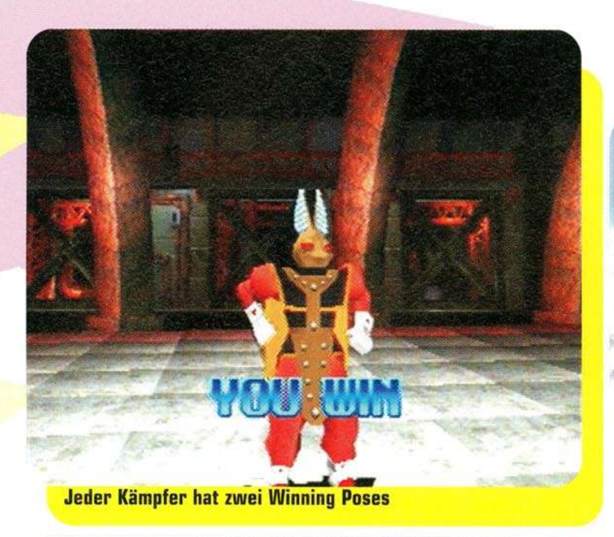
Die Hintergründe bestehen mittlerweile teilweise aus 3D-Objekten


Man kann den Gegner vom Spielfeld herunterschubsen



Udan kämpft hauptsächlich mit Salti-Technik

atemberaubender High Resolution in Szene gesetzt sind. Die Steuerung ist mindestens genauso extravagant wie schon im ersten Teil: über drei Tasten werden High, Middle und Low Attacks ausgeführt, die R-Tasten dienen zum Decken und die L-Tasten zum Springen. Der Vorteil dieser Button-Belegung besteht hauptsächlich darin, daß man sich nun mittels des Steuerkreuzes beinahe absolut frei in den 3D-Landschaften bewegen kann, was wiederum drei nicht unerhebliche Vorteile mit sich bringt: erstens macht es einfach Spaß, zweitens wird die Möglichkeit, den Gegner in die Mangel zu nehmen, durch zusätzliche Optionen wie Drängeln, Drücken, Schieben oder Ausweichen ergänzt, und drittens wird die 1-Bout-15-sec-ich-hau'-dir-eins-auf-die-Nuß-und-mach-mich-die-restlichen-14-sec-vom-Acker-Methode für Schnelldurchspieler erheblich einfacher. Wer sich also im Trainingsmodus mit der Steuerung vertraut gemacht hat, kann gegen die CPU oder einen Freund im knallharten Zweikampf antreten. Combos und Specialmoves werden hierbei hauptsächlich durch Tastenkombinationen bzw. der einfachen Kombination aus Richtung und Taste erzeugt, auf Viertel- oder Halbkreise à la Streetfighter wurde gänzlich verzichtet. Jeder Fighter hat seinen eigenen, witzigen Render-Abspann, und die Endgegner stellen eine spektakuläre Hip-



Jeder Kämpfer hat zwei Winning Poses





Die neuerspielten Fighter können im Trainings-Modus erprobt werden

Das Intro des RPG-Modus

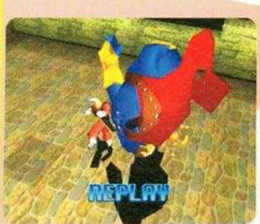

Auch mit Endgegnern sind Spiegelkämpfe möglich



Im RPG-Modus kann der Spieler Erfahrungspunkte sammeln



Mary ist eine formschöne Russin



Nach jedem Kampf gibt es optional ein Replay zu bestaunen

Hop-Show auf die Beine, daß selbst die Backstreet Boys vor Neid erblassen. Eigentlich würde all das bereits für ein eigenständiges Beat´em Up ausreichen, doch Squaresoft wurde wohl leicht nostalgisch und packte noch einen kompletten Quest-Modus mit auf den Silberling, der echten RPG-Fans alles bietet, was das Herz begehrt (in reduziertem Umfang versteht sich): Erfahrungspunkte, Automapping, verwinkelte Dungeons, jede Menge Items und Gegner sowie Kämpfe in Echtzeit. Als besonderer Clou kann man nicht nur mit den im Quest-Modus erspielten Kämpfern im Arcade-Modus antreten, sondern auch je nach Spielstand mit bereits besiegten Monstern. Macht summa summarum beinahe 200 Kämpfer (Prügelspiel-Rekord!).

Double-Impact

Alleine mit dem Arcade-Modus liefert Squaresoft ein Beat´em Up, das nicht nur durch wunderschöne Grafiken und Animationen besticht, sondern auch in punkto Spielbarkeit überzeugen kann. Die zahlreichen innovativen Momente, wie etwa die Tastenbelegung, sind zwar schon aus Teil 1 bekannt, wurden allerdings interessanterweise noch nie kopiert. Mit ein wenig Übung setzt man Combos und Spezialmoves immer gekonnter ein und nach kurzer Eingewöhnungsphase erkennt man auch die Vorteile der Steuerung und beginnt nach und nach die dritte Perspektive sinnvoll zu nutzen. Der Quest-Modus ist zwar nicht allzu leicht (zumindest mit japanischen Texten), macht aber jede Menge Spaß, zumal es enorm motiviert, sämtliche versteckten Charaktere zu erspielen. Da Tobal 2 alles in allem immer noch erfrischend anders wirkt, und man mit Arcade- und Quest-Modus eine geballte Ladung Spiel erhält, sollte dieses technisch ausgereifte Produkt in keiner Beat´em Up Sammlung fehlen.


Die Endgegner tanzen am Ende des Spiels



System:	PlayStation	Hersteller:	SquareSoft
Genre:	3D-Beat'em Up	Entwickler:	Dream Factory
Spieler:	1-2	Testmuster:	O.I.T. Tel.: 0711 / 613758
Level:	13		
Besonderheiten:	Memory-Card, Analog-Controler	Veröffentlichung:	Japan-Import
		Ca. Preis:	ca. 149,- DM

9 von 10

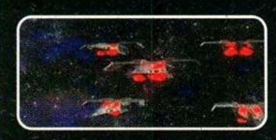
Grafik	**9**
Sound	**7**
Gameplay	**8**

Julian Ossent • Holger Gößmann

Wing Commander IV

Einstiegshilfe

Gleich die zweite Mission ist vom Programm aus nicht zu schaffen. Die Piraten-Fregatte flüchtet auf jeden Fall, auch ein ständiges Neustarten des Einsatzes führt zu nichts, erspart Euch unnötige Frusterlebnisse. Stellt den Schwierigkeitsgrad am besten auf Normal, im Anfänger-Modus seid Ihr sonst zu schnell am Ziel. Achtet auf das, was Ihr in Gesprächen erwidert, es kann sich in bestimmten Fällen schwer auf die Handlung auswirken. Benutzt nicht nur Eure Laser, gerade gegnerische Asse verdampfen durch einen gezielten Raketenschuß besonders schön.

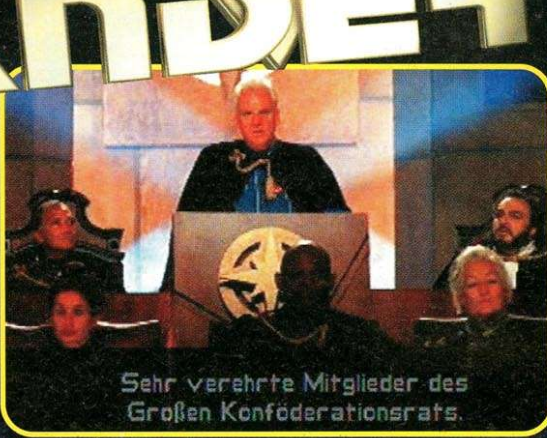









Der Traum eines jeden Jägerpiloten: Raketen und Laser haben Ihr Ziel erfaßt



Admiral Tolwyn hat es mittlerweile bis zum Präsidenten des Großen Konföderationsrates gebracht

Der intergalaktische Konflikt zwischen Menschen und Kilrathis ist bereinigt, zumindest sind die Raubkatzen nicht länger in der Lage, den Erdlingen größere Probleme zu bereiten, -was nur einem Mann zu verdanken ist: Colonel Christopher Blair. Nachdem unser Held den Heimatplaneten Kilrah in handliche Einzelteile zerlegt hat, schwor er, daß dies definitiv sein letzter Flug gewesen sei, lächelte überlegen in die Kamera und wollte ein neues Leben als Farmer beginnen. Doch erstens kommt es anders, und zweitens, als man denkt. Denn nach der Vernichtung eines medizinischen Transporters der Konföderation durch ein nicht gekennzeichnetes Kampfgeschwader in den Grenzwelten beginnt die einstige Allianz zu bröckeln,



Die Gespräche wirken sich noch stärker als bei Teil Drei auf den weiteren Verlauf der Handlung aus



Maniac hat weiterhin die gleiche große Klappe, ist Euch aber nicht mehr so feindlich gesinnt



Die Onboard-Kommunikation erfolgt mit kleinen Videosequenzen (unten links im Bild)

alte Feindseligkeiten schwelen erneut auf. Flugs wird also der erfahrene Veteran in den aktiven Dienst zurückbeordert, um den merkwürdigen Vorgängen auf den Grund zu gehen. Zwei Wochen lang hat er Zeit, die Drahtzieher des feigen Überfalls zu überführen und den drohenden Bürgerkrieg noch abzuwenden. Es sollen mit Sicherheit die zwei härtesten Wochen seines Lebens werden. Eine große Auswahl an verschiedenen Raumschiffen stehen Euch in den über 40 Missionen zur Verfügung, vom Jäger über den schweren Torpedobomber bis hin zum geheimen Tarnkappen-Flieger. Die Steuerung wurde fast 1:1 vom dritten Teil übernommen, und auch grafisch hat sich seit Heart Of The Tiger bis auf ein paar feinere Texturen kaum etwas getan. Vor den Missionen könnt Ihr jetzt nicht nur Euren direkten Wingman auswählen, sondern auch die Piloten anderer Staffeln einteilen. Die Missionen sind, wie gewohnt, vielfältig, Ihr fliegt von Waypoint zu Waypoint, vernichtet feindliche Flieger, gegnerische Großkampfschiffe, oder beschützt alliierte Transporter. Jedes Eurer Raumschiffe verfügt über Laser und mehrere Arten von Raketen, auch von den Flugeigenschaften her kann man deutliche Unterschiede ausmachen, der Torpedo-Bomber beispielsweise steckt eine Menge ein, hat allerdings einen Wendekreis wie ein Schwertransporter. Ein

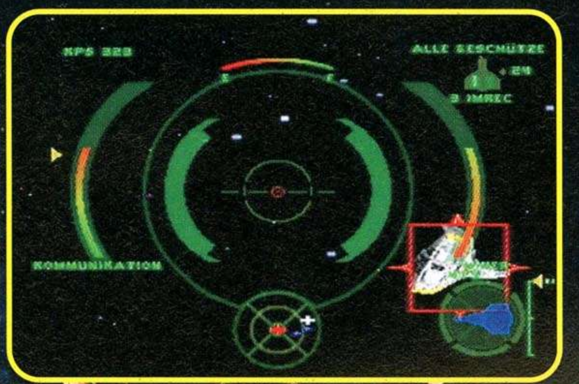


Auch bei Origin hat so mancher Übersetzer bei der Arbeit mal einen schlechten Tag gehabt



Tom Wilson, alias Maniac, hat immer noch seinen alten Charme,...





Die Gegner wirken etwas farbenfreudiger als noch bei Heart Of The Tiger



...und sein altes Problem mit der Weiblichkeit



Düstere Gestalten lassen die Konföderation manchmal in einem ganz anderen Licht erscheinen



Die Gewissensfrage des Spiels: Hat Blair den Mut, die richtige Entscheidung zu treffen?

wenig getrickst haben die Jungs von Origin bei der Programmierung einzelner Spezial-Missionen. Flog man bei der PC-Version noch über die Oberfläche so manches Planeten, wurden diese Einsätze komplett gecancelt, statt dessen wurden ähnliche Ziele wie beim Original in den Orbit der Himmelskörper verlegt. Nach jedem abgeschlossenen Flug bekommt Ihr die Möglichkeit zum Abspeichern und dürft mit Euren Kameraden an Bord ein Schwätzchen halten.

The Price Of Sequels

Wenig Neues an der Raumschiff-Front. Der vierte Teil des berühmten Weltraum-Epos bietet gegenüber dem Vorgänger Heart Of The Tiger erschreckend wenig Innovatives. Die Planeten-Missionen, eine gelungene Abwechslung im Vergleich zu den reinen Weltraum-Schlachten, bleiben leider nur den PC-Usern vorbehalten. Die fielen nämlich, warum auch immer, gnadenlos dem Rotstift zum Opfer. Auch grafisch hat man im gesamten letzten Jahr nicht viel dazugelernt; gut, die Raumschiffe sind mit etwas detaillierteren Texturen versehen, aber wesentliche Verbesserungen wurden nicht vorgenommen. Trotzdem ein Kompliment an die Damen und Herren aus Houston: die Story ist auch ohne die fast schon liebgewonnenen Kilrathis (prima Kanonenfutter!) packend und spannend, das Bürgerkriegsszenario zieht einen, vor allem wegen der opulent ausgestatteten Full-Motion-Videos, schnell in seinen Bann. Die deutsche Synchronisation hat zwar nicht mehr die Klasse des dritten Teils, ist aber grundsolide geglückt. Fans der Serie werden sicherlich eh schon die Tage bis zum Deutschland-Release zählen, allen anderen, die Interesse an einer guten Story und anspruchsvoller Weltraum-Ballerei haben, sei ein Kauf von The Price Of Freedom wärmstens ans Herz gelegt.



System: PlayStation	Hersteller: Electronic Arts
Genre: Space-Opera	Entwickler: Origin
Spieler: 1	Testmuster: Electronic Arts
Level: 40+	
Besonderheiten: Memory Card, komplett deutsch	Veröffentlichung: Juli
	Ca. Preis: 99,- DM

9 von 10

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	8

Stephan Girlich • Götz Schmiedehausen

International Superstar Soccer Pro

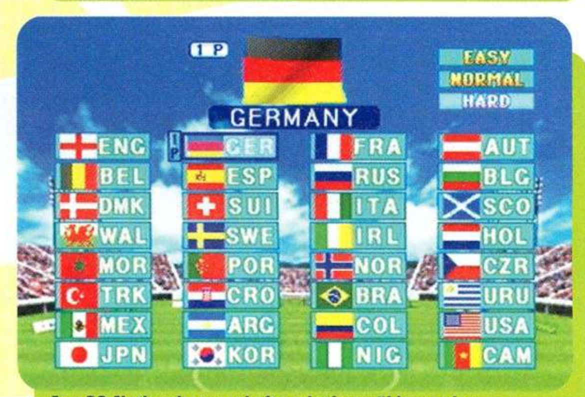


Nur für rüde Fouls teilt der Schiri Karten aus



Mit dem Steilpass eröffnet man seinen Stürmern hundertprozentige Torchancen

Seltsam eigentlich, daß Konami gerade in diesem Jahr, in dem weder eine Weltmeisterschaft oder wenigstens eine Europameisterschaft stattfindet, so sehr auf Fußballspiele setzt. Seltsam auch, daß beide PlayStation-Versionen mit nahezu identischen Titelnamen sowie ähnlicher Aufmachung um die Gunst der Konsolen-Kicker buhlen. Sogar in der Szene führte dies zu allgemeiner Verwirrung, kam doch fälschlicherweise das Gerücht auf, International Superstar Soccer Pro wäre das Sequel zu International Superstar Soccer Deluxe. Um Aufklärung bemüht, setzten wir uns mit Product Manager Jürgen Fröhlich von Konami in Verbindung. Des Rätsels Lösung: die japanische Softwarefirma hatte zwei Inhouse-Teams gleichzeitig mit der Entwicklung einer Fußballsimulation beauftragt, völlig unabhängig voneinander. Nur die Original-Trikots für die Nationalmannschaften sowie die Namen der fiktiven Spieler wurden aus organisatorischen Gründen für beide Games genutzt. Warum allerdings jeweils der Titel International Superstar Soccer verwendet wurde, das wissen wohl nur die verantwortlichen Herren im Lande Nippon ...



Aus 32 Nationalmannschaften darf gewählt werden



Nach einem Tor wird wie gewohnt exzessiv gejubelt



Jede Taste des Pads ist mit einer Funktion belegt

Sieke, Kuhnert & Co.

Wie schon bei den „echten" ISS-Versionen verzichtete man auch bei ISS Pro auf eine kostspielige Lizenz, so daß die deutsche Auswahl auch in dieser Simulation mit dem Angriffsduo Sieke und Kuhnert den gegnerischen Kasten unter Beschuß nimmt. Ob dies ein schwerwiegendes Manko ist, möchten wir jedem selbst überlassen. Als denkbar schlechtes Beispiel sei aber nur EAs FIFA 64 für das N64 genannt, bei dem das offizielle FIFA-Emblem keinesfalls über die gravierenden spielerischen Mängel hat hinwegtäuschen können. So drängt sich vielmehr der Schluß auf, daß eine zugkräftige Lizenz dem Hersteller zwar hohe Abverkaufszahlen, dem Anwender jedoch nicht zwangsläufig die erhoffte Spielqualität garantiert.





Die Torhüter beherrschen ihren Strafraum und sind keine Flieger

Gewohnter Spielaufbau

Mit einer von 32 Nationalmannschaften versucht man bei ISS Pro Meisterschaften und Pokale zu gewinnen, einzelne Partien und das obligatorische Elfmeterschießen wurden natürlich auch integriert. Während bei Freundschaftsspielen Wetter, Stadion, Tageszeit und die Stärke des Konsolengegners variabel sind, sind die Parameter in den Wettbewerb-Modi vorgegeben. Vor dem Anpfiff bleibt nur die Aufgabe, anhand kleiner Gesichter, welche die Fitness der Kicker symbolisieren, die Mannschaftsaufstellung, die



Der Energiebalken bestimmt hauptsächlich die Höhe eines Schußes



Das kleine Radar hilft vor allem bei schnellen Kontern



Vor dem Anpfiff gebt Ihr dem Team taktische Amnweisungen und ändert die Aufstellung

Formation sowie die Strategie zum Bestmöglichen zu verändern. Gleich beim Einlaufen auf den Rasen fällt auf, daß die ISS Pro-Sportler im zeitgemäßen Polygon-Outfit dem Ball hinterherhecheln, und die Bewegunsabläufe im direkten Vergleich zu denn Deluxe-Kollegen flüssiger und schöner sind. Von den drei seitlichen Perspektiven empfiehlt sich die höchste aufgrund der besten Übersicht, und auch der vierte Blickwinkel von schräg oben über eines der Tore erwies sich als brauchbar. Neben den Standardaktionen wie kurzer bzw. langer Pass und Schuß haben die Entwickler den Spielern noch allerhand Tricks in die virtuellen Schlappen gelegt. Mit einem überraschenden Steil- oder Doppelpass überlistet man auch die dichtesten Abwehrreihen, weite Flanken und Fernschüsse lassen sich über die L- und R-Tasten schön fies anschneiden, und auch an eine Beschleunigungstaste wurde gedacht. Bei Freistößen in Tornähe wechselt die Perspektive direkt hinter den Schützen, über einen Energiepfeil läßt sich die Schußstärke exakt dosieren.

Sonntagstreffer oder Eigentor?

Daß bei ISS Pro der letzte Feinschliff zum Highlight fehlt, zeigt sich insbesondere bei der Sprachausgabe. Der Kommentator, scheinbar völlig besoffen, geistesabwesend und hirnlos zugleich, vergreift sich ständig in der Tonlage, bricht oftmals mitten im Satz ab, und die Uhr lesen kann er auch nicht, da bei ihm selbst Spiele kurz vor dem Abpfiff meist erst 30 Sekunden laufen. Trotzdem sollte man den Typ eher als witzige Dreingabe verstehen, einfach deswegen, weil er an Peinlichkeit kaum mehr zu überbieten ist und ihm im Soundmenü kurzerhand der Strom abgestellt werden darf. Dieser Fauxpas ist also letztendlich leicht zu verschmerzen, nicht jedoch die unausgegorene Schwierigkeitsgrad-Abstufung. Auf „Easy" und „Medium" sind die Konsolengegner nicht mehr als bemitleidenswertes Kanonenfutter, zweistellige Ergebnisse die Regel. Stellt man dagegen auf „Hard", zelebrieren sogar Mannschaften wie Südkorea oder Irland brasilianischen Zauberfußball in Perfektion. Man hat kaum Zeit und Platz, eigene Angriffe aufzuziehen, sondern steht permanent unter Druck und reagiert nur, statt zu agieren. Dies mag Hardcore-Zocker motivieren, den Otto-Normal-Spieler wird's mit ziemlicher Sicherheit frustrieren. Stellt sich die Frage, warum ISS Pro dennoch mit 8/10 eine recht hohe Wertung erhalten hat? Danken wir dem Videospiel-Gott, daß er den Zwei-Spieler-Modus erschaffen hat, denn mit einem menschlichen Partner bzw. menschlichen Kontrahenten an der Seite offenbart ISS Pro plötzlich ungeahntes Toptitel-Potential. Variantenreich und optisch schön anzuschauen, vernascht man sich gegenseitig und ärgert sich eigentlich nur noch ein wenig über die maximal durchschnittliche, weil monoton und recht gelangweilt klingende Zuschauerkulisse. Im Vergleich mit der Deluxe-Konkurrenz aus dem eigenen Haus muß sich ISS Pro unterm Strich knapp geschlagen geben, doch nach jedermanns Gusto war auch dieser Titel nicht. Ausführliches Anspielen hilft bei der Kaufentscheidung, ihr Geld wert sind im Grunde beide Spiele.



System:	PlayStation	Hersteller:	Konami
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Konami
Spieler:	1-2	Testmuster:	Konami
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card, multilingual	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	**8**
Sound	**6**
Gameplay	**8**

Holger Gößmann • Markus Appel

Swagman

Einstiegshilfe

- Sammelt immer so viele Käfer wie möglich, sonst seid Ihr in Limbo aufgeschmissen
- Merkt Euch die Stellen, an denen Ihr die Energie wieder aufladen könnt und kehrt bei Bedarf dorthin zurück
- Wenn möglich, positioniert eine Figur vor einer Speichertruhe und geht mit der anderen weiter. Bei schwierigen Stellen kann man so nach jedem erfolgreichen Schritt abspeichern





















Dieser Schlüssel sperrt die Zimmertüre auf

„...verraten wir im ausführlichen Test, voraussichtlich in der nächsten Ausgabe“,so schrieb Götz optimistisch in seinem Preview zu Swagman bereits in Ausgabe 8/96. Nun, Core hatte sich entschlossen, das Programm nochmals zu überarbeiten und so kam das Action-Adventure der Macher von Thunderhawk erst jetzt in testfähiger Version in die Redaktion der Fun Generation.

Im Mittelpunkt des Games stehen die Träume, deren die Erdbevölkerung mal wieder beraubt werden soll. Diesmal heißt der obermiese Antagonist Swagman und hat sich als Startpunkt seiner Welteroberungstournee das 220 Seelen-Nest Paradise Falls ausgesucht, wo die beiden Zwillinge Hannah und Zack gerade ihre Abendlektüre lesen, als der ihnen bekannte Traumflieger zum „Gute Nacht“-Sagen an Ihrem Fenster vorbeischaut. Noch ahnt er nicht, daß dies der letzter Halt seiner Sandmännchenroute dieser Nacht sein würde. Doch als sich der Himmel verdüstert und sich auf einmal das Buch der zwei Kids selbständig macht, ist es bereits zu spät, und die letzte lebende Einschlafhilfe zappelt in den Klauen des Swagman, der sie kurzerhand unter eine Käseglocke steckt und in einem entlegenen Winkel seines Hauses verbirgt. Schon kurz nach dieser Aktion spaltet sich die Erde im Heim der Zwillinge, und willige Schergen des Obermieslings streifen durch das Zimmer der beiden Hauptfiguren. Während sich der Junge geschickt hinter einem Riesenteddy verbirgt, wird die Schwester im Wandschrank entdeckt, mittels einer Zaubermurmel auf die Größe eines Kanarienvogels geschrumpft und in einen für solche Kleintiere vorgesehenen Käfig verfrachtet. Unglücklicherweise fiel den grünen Zottelviechern bei ihrem Beutezug auch das Glas mit der



Im Swaghaus schmeißen die Schergen des Obermotzes mit Bomben



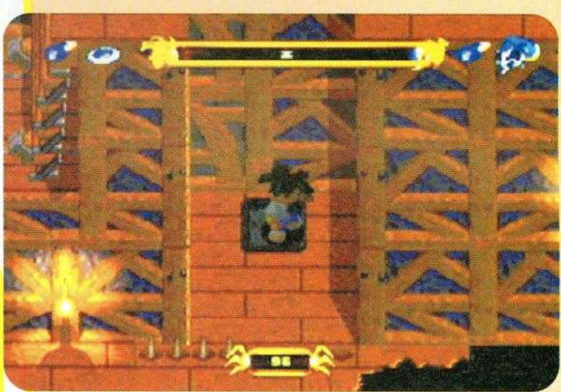
Je nach Lichteinfall, wird der Schatten der Figur berechnet



Skarabäus hilft den Helden mit Tips und Tricks



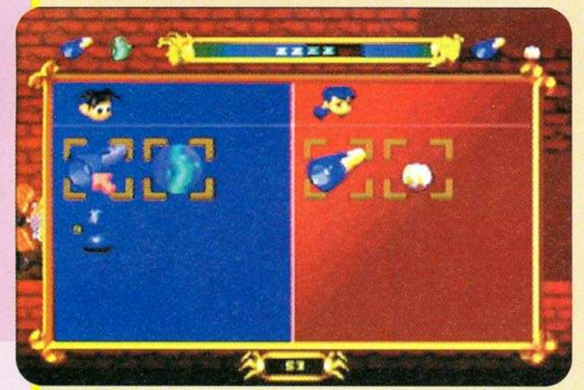
Zacks erste Aufgabe: die Schwester aus dem Käfig befreien



Die eine Figur stellt sich auf den Schalter, während die andere den daraus entstandenen Vorteil nutzt



Spinnennetze werden mit dem Lichtsäbel durchtrennt



Gegenstände werden über das Inventorymenü ausgetauscht



Die Käfer markieren den Weg über die Fallen

gutsortierten Käfersammlung in die Hände und sogleich wieder heraus, weshalb die Insekten jetzt im ganzen Haus herumkrabbeln. Zacks vorrangiges Ziel ist es natürlich, erstmal seine Schwester von dem Verkleinerungszauber zu befreien, doch wo er gerade dabei ist, entschließt er sich, Swagman gleich in einem Aufwasch mitzuerledigen.

Bekanntes Gameplay

Als Waffen stehen ihm dabei eine Taschenlampe, die er als Lichtschwert gegen anrückende Gegner verwenden kann, Frisbee, Bomben und andere Gegenstände zur Verfügung, die er auf seiner Reise findet. Nach der Befreiung Hannahs steht sie Euch mit verbesserter Sprungkraft und Kampfjojo ebenfalls zur Verfügung. Gespielt wird aus der zeldatypischen 2D-schräg von oben-Perspektive. So geht es zunächst durch das nun von Schluchten durchzogene Elternhaus, wo ein Fehltritt bereits das Ende bedeutet. Später führt der Weg weiter über den Garten, die Kana-



Unzugängliche Stellen erreicht man, wenn man Kisten verschiebt

lisation und die Hauptstraße hin zu Swagmans Versteck. Dabei müssen die zwölf Traumflieger gefunden und befreit werden. Sehr hilfreich können hierbei die bereits erwähnten Käfer sein, die -sofern in ausreichender Anzahl vorhanden- im Abschnitt Limbo, einem Indiana Jones-mäßigen Falltürenrätsel, den rechten Weg weisen. Nach diesem Abschnitt folgt meist ein Endgegner von teilweise gesalzenem Schwierigkeitsgrad. Skarabäus, ein Geist, der sich meist in Schatztruhen aufhält, steht dem Spieler im gesamten Game mit Rat und Tat zur Seite und sorgt für die teilweise etwas zu spärlich verteilten Speicherpunkte. Übrigens können Gegenstände jederzeit über das Inventorymenü von einer Figur zur anderen gegeben werden.

Zu kindliche Darstellung

Core Designs erster Laufversuch auf dem Terrain des Action-Adventures kann unumwunden als erfolgreich bezeichnet werden. Denn obwohl man der Firma an der ein oder anderen Stelle die fehlende Erfahrung im Umgang mit diesem Genre anmerkt, ist Swagman ein gut spielbares, grafisch schönes und kurzweiliges Game. Leider hat man sich den Weg zum Megaseller selbst verbaut, indem man einer gruseligen Hintergrundstory mit passendem Soundtrack eine grafische Darstellung verpaßte, die man aus den Nachmittagsstunden vor der Glotze des Kinderprogramms kennt. Dieser Widerspruch läßt ein völliges Abtauchen in die Welt des Traumraubes nicht zu. Und noch etwas stört: Der Held geht für ein Action-Adventure viel zu oft über den Jordan und die Zeit, die bis zum Weiterspielen vergeht ist definitiv zu lange. Trotzdem bleibt Swagman eines der besseren Games der letzten Zeit, denn der Rätselfaktor ist hoch, die Story relativ dicht und die Motivation das Ende zu sehen fehlt auch nicht. Fazit: Wer diesem Genre etwas abgewinnen kann, der sollte sich Swagman zulegen. Unerfahrenere Zeitgenossen spielen das Game vorher lieber mal Probe.



Zwölf Traumflieger gilt es zu befreien



Durch die Spiegel geht's in die Paralleldimension



Die Queues greifen Zack aus der Luft an



Die „Z" von diesem Schnarchsack...



...sind gut für die eigene Energieleiste

System:	PlayStation	Hersteller:	Eidos Interactive
Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	Core Design
Spieler:	1	Testmuster:	Eidos Interactive
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card, Dt. Texte	Veröffentlichung:	Juni
		Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	7
Sound	8
Gameplay	8

Götz Schmiedehausen • Stefan Hellert

Saturn Bomberman


In der Samurai-Welt


Die Level gehen nahtlos ineinander über







Muß man diese Horde sprengsüchtiger Wichte wirklich noch vorstellen? Bomberman treibt seit Anno NES sein wesentliches Unwesen auf den Bildschirmen. Das Spielprinzip ist nach wie vor noch simpel, aber packend. Ein blauwanstiger Wicht mit weißem Helm und riesigen Augen schüttelt sich nach Belieben Explosivkörper aus dem Ärmel, um damit Monster oder Konkurrenten in die ewigen Jagdgründe zu sprengen. Die hahnebüchene Hintergrundstory des Master Games um einen Dr. Meanie und dessen Supermonster Crator erspare ich Eurem und meinem Intellekt. Drei Spielmodi können angewählt werden: Im Normalspiel kämpft Ihr Euch durch Labyrinthe, die von häßlichen Wesen bevölkert sind. Ihr müßt diese vernichten und bestimmte Punkte sprengen, damit die nächste Runde angewählt werden kann. Im Battle Game spielt Ihr gegen maximal neun Mitstreiter auf einem gigantischen Areal, das eigentlich nur mit einem Fernseher ab 63 cm Bildschirmdiagonale spielbar ist. Aufgrund der etwas mißglückten Interlace-Grafik läuft man jedoch Gefahr, bei längeren Sitzungen spontanen Sehschwächen ins Auge blicken zu müssen. Glücklicherweise kann man auch im Fünferpack antreten, dann ist die Bildschirmdarstellung durchaus zufriedenstellend. Im Master-Modus kämpft Ihr Euch, wie schon erwähnt, durch besonders knifflige Level zu Dr. Meanie durch.

Kein Spiel für Einzelkinder

Bomberman fasziniert schon seit vielen Jahren. Doch so mancher Zeitgenosse, der unter sozialem Kontaktmangel leidet, mußte feststellen, daß dieses Spielprinzip allein schnell zur öden Nummer werden kann. Es gilt die Faustregel: Je mehr Mitspieler, desto besser. Die Story-Modi kann man wirklich abhaken, sie wurden meiner Meinung nach nur integriert, damit der Titel für Solo-Kämpfer wenigstens irgendeine Berechtigung hat. Obwohl, er in dieser Auflage weitaus unterhaltsamer und ansprechender ausgefallen ist als jemals zuvor. Im Master Game bspw. stoßt


Mit den Kanonen kann man Extra-Punkte sammeln


Die Endgegner schweben meist als gigantische Comicfiguren über den Screen



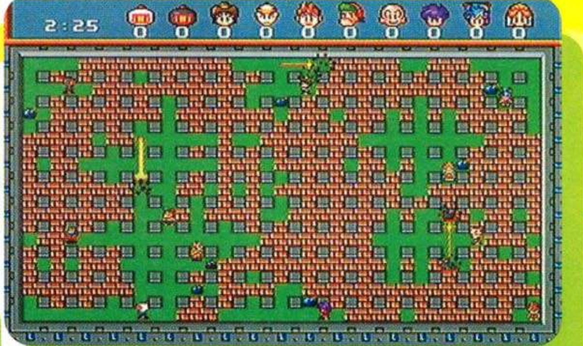
Rudimentäre Handlungsstränge sollen motivieren



Bombermans großer Bruder ist sauer



Bei diesen Knobelrunden hat man nur einen Versuch



Mit zehn Spielern am großen Schirm


Im Fußball-Stadion gibt es besonders viele Extras


Die Dschungel-Arena

Saturn Bomberman sollte nicht ohne den Multi-Player-Adapter und mehrere Joypads erstanden werden. Holt Euch einen Zentner Chips, Bier und Cola sowie ein paar Freunde ins Haus und erlebt unvergeßliche Schlachten auf dem Bildschirm. Seid Ihr allein zu Hause, spielt lieber mit Eurem Haustier Stöckchenholen.

Ihr auf Varianten der Reitsaurier, die im Battle Mode so etwas wie ein Extraleben darstellen. Die Urviecher haben je nach Färbung Fähigkeiten wie das Kicken von Bomben oder das Einfrieren von Gegnern. Auch die wunderschön gezeichneten Labyrinthe des Normal Game haben weitaus mehr Reiz als die kargen Arenen der früheren Bomberman-Spiele.

Immer für ein Extra gut

Bomberman lebt von der Vielfalt der Extras, die die Ausgewogenheit der Startvoraussetzungen völlig durcheinander wirbeln können. Angefangen beim Feuerzeichen, welches die Explosionskraft der Bomben verstärkt, über den Rollschuh, mit dessen Hilfe der Wicht schneller laufen kann, bis hin zu den Bombensymbolen, die Euer virtuelles Ich zwei oder mehrere Bomben gleichzeitig abwerfen läßt. Besonders lustig sind die Extras, bei denen man nicht weiß, ob man sie gut oder schlecht finden soll. Das Schädelsymbol befällt den Spieler mit einer kurzzeitigen Krankheit, so daß man bspw. eine verdrehte Steuerung hat, die Verlangsamung läßt die Figur in Zeitlupe laufen, Hypergeschwindigkeit hingegen treibt Bomberman zur Raserei, beim Bombendurchfall legt er ein Bömbchen nach dem anderen, oder Ihr dürft zusehen, wie Bomberman urplötzlich seinen Platz mit einem anderen Spieler tauscht.

Dazu kommen Krafthandschuhe, mit denen Ihr Bomben über Hindernisse werfen könnt, oder ein Superkick, der Euch Bomben über das Spielfeld treten läßt. Insgesamt finden sich 27 verschiedene Symbole, wobei allerdings nicht jedes in allen drei Spielmodi auftaucht.

Bomberman History

Hudson legte Anfang der 80er Jahre den Grundstein zu einer der erfolgreichsten Videospielreihen. Angefangen hat alles auf dem relativ unbekannten Videospielsystem MSX mit Bomberboy bzw. für NES, einem unglaublich schweren, rudimentären Vorläufer des Mehr-Spieler-Spaßes, der ausschließlich für einen Spieler gedacht war. In den USA hat man sogar die Knuddelfiguren aus dem Titelbild genommen und versucht, mit einem martialisch anmutenden Helden Actionspiel-Stimmung zu vermitteln. Doch schon mit Bomberman 2 kam der Zwei-Spieler-Modus und das allgemeine Bekenntnis zu den Knuddelbombern hinzu. Auf der PC Engine bzw. Turbo Duo folgte Bomberman '93 und '94, während sich die SNES-Gemeinde für Super Bomberman und Super Bomberman 2 begeistern konnte. Auf dem Mega Drive kam Mega Bomberman, während es auch Bomberman-Ableger für Gameboy (Wario Blast) und Virtual Boy (Panic Bomber) gab. Inzwischen ist eine Nintendo 64-Variante als reinrassiges 3D-Spiel in der Mache.

Saturn Bomberman . . . . *Sega Saturn*
In Japan: Bomberman SS*
Panic Bomber . . . . *Virtual Boy*
Super Bomberman . . . . *Super Nintendo*
Super Bomberman 2 . . . . *Super Nintendo*
Super Bomberman 3 . . . . *Super Nintendo*
erste SNES-Fassung für bis zu fünf Spieler
Super Bomberman 4 . . . . *Super Nintendo*
erstmals mit abschaltbaren Extras
Super Bomberman 5 . . . . *Super Nintendo*
erschien im Mai in Japan
Panic Bomber . . . . *Super Nintendo*
Mega Bomberman . . . . *Mega Drive*
weitesgehend identisch mit Bomberman '94
Mega Bomberman . . . . *Mega Drive*
unveröffentlicht (von Factor 5)
Panic Bomber . . . . *Coin-Op*
identisch mit SNK Neo Geo-Fassung
Dynablaster . . . . *Coin-Op*
Bomberman . . . . *PC Engine*
Bomberman '93 . . . . *PC Engine*
Bomberman 94 . . . . *PC Engine*
Bomberboy . . . . *MSX*
erste Fassung (nur 1 Spieler)
Bomberboy . . . . *NES*
folgte auf MSX-Version

Dynablaster . . . . *NES*
Dynablaster . . . . *Game Boy*
in Japan: Bomberboy
Wario Blast . . . . *Super Game Boy*
Bomberman GB . . . . *Super Game Boy*
Dynablaster . . . . *PC*
mit Dongle
Dynablaster . . . . *Amiga*
mit Dongle
Hi-Ten Bomberman . . . . *PC*
nur für Promotionzwecke entwickelte 10-Spieler-Version

In Planung:

Bomberman 64 . . . . *N64*
in Japan: Baku Bomberman
Atomic Bomberman . . . . *PC*
bis zu zehn Spieler, Internet/Modem-tauglich

* in Japan erschien parallel zu Bomberman SS ein Mehr-Spieler-Adapter von Hudson sowie ein Saturn-Pad im Bomberman-Design

(Quelle: Martin Weidner)

System: . . . . Saturn	Hersteller: . . . . Sega
Genre: . . . . Bomb'n Run	Entwickler: . . . . Hudson Soft
Spieler: 1-10	Testmuster: . . . . Sega
Level: . . . . drei Spielmodi	
Besonderheiten: . . . . Multi Tap	Veröffentlichung: . . . . Erhältlich
	Ca. Preis: . . . . 99,- DM

9 von 10

Grafik **6**
Sound **6**
Gameplay **9**

Holger Gößmann • Bastian Lurz

Shining The Holy Ark

Einstiegshilfe

Nachdem Ihr Euch erfolgreich durch die Mine geschlagen habt, deckt Euch im Dorf mit Waffen und Rüstungen ein. Nun betretet die Mine nochmals und metzelt so viele Gegner wie möglich nieder, um Euren Level zu erhöhen. Mit den neuen Ausrüstungsgegenständen ist dies nun ein Kinderspiel, und Level 3 ist im Nu erreicht.



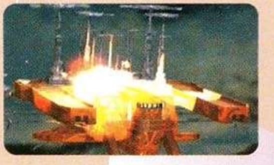
Hier wird bestens für Euer leibliches Wohl gesorgt

Städte im Fachwerkstil erfreuen Euer Auge









Segas wohl erfolgreichste Adventure-Saga geht in die vierte Runde und das, zeitgemäß wie es sich für einen 32-Bitter gehört, im 3-D Gewand. Isometrie? Schnee von gestern! Ein Ego-Shoo... äh Rollenspiel muß her.

„Wir befinden uns hier am Eingang einer längst verfallenen Mine, in der sich Rodi, ein ganz mieser Schurke, versteckt hält. Wir, das sind Forte, Melody und ich. Nennt mich, wie Ihr wollt. Wir gehen jetzt rein. Ein paar Soldaten weisen uns den Weg. Jetzt haben wir einen großen Raum betreten. Da, ein Geräusch, eine Stimme,...es ist RODI! Es kommt zu einem erbitterten Kampf, er ist ein starker Gegner."

Plötzlich stürzt der Boden unter ihnen ein. Lebensgefährlich verletzt liegen sie zwischen den Felströmmern und ahnen nicht, welches Unheil sich gerade zusammenbraut. Denn sie sind nicht allein. Fortes lebloser Körper wird von einem Dämonen verschleppt.

Ihr, und auch Rodi, werdet von Lebensgeistern zu neuem Leben erweckt. Nach dem Motto „Gemeinsam sind wir stark" verbündet Ihr Euch, um nach Forte zu suchen, aber vor allen Dingen, um erstmal aus der Höhle rauszukommen. Am Anfang besteht Eure Party aus 3 Charakteren, im Verlauf des Spiels gesellen sich jedoch weitere dazu. Ebenfalls sogenannte Pixies. Dabei handelt es sich um Feen oder Kobolde, welche per Knopfdruck dem Gegner vor dem eigentlichen Kampf schon ordentlich einheizen. Gekämpft wird rundenweise, und man hat alle Zeit der Welt, um die richtige Taktik auszuwählen. Dies ist gerade für Einsteiger erfreulich. Besiegte Gegner hinterlassen massig Gold, Items und Erfahrungspunkte. In Dörfern oder Städten wird aufgerüstet, sich ausgeruht, wer-



Die Unzertrennlichen kurz vor ihrer Trennung



Alles was das Kriegerherz begehrt



Ninja Power



Drake Knight und seine Waffensammlung



Auf der Landkarte entscheidet Ihr, welchen Ort ihr als nächstes aufsucht



Auto Map zeigt Euch den Weg



Vorher...



...Nachher



Melody in ihrem Element


Dies ist bestimmt kein Badesee



Eure Feen in Aktion












Wer suchet, der findet...


...einen kleinen Kobold

den Vereinbarungen getroffen und Informationen ausgetauscht. Der Dorfpfarrer sorgt für Euer Seelenheil indem er Euren Spielstand sichert. Größere Orientierungslosigkeit verhindert die Automap-Funktion.

Verhinderter Höhenflug

Alles in allem präsentiert uns Sega hier ein solides Game. Die Gegner sind phantasievoll gezeichnet, und die Kämpfe, insbesondere wenn Magie im Spiel ist, farbenprächtig in Szene gesetzt. Und da zeigt sich leider auch der größte Kritikpunkt des Spiels. Es sind einfach zu viele Konfrontationen mit Monsterhorden integriert. Das stört den Spielfluß enorm. Da die Gegner unangemeldet vorbeischauen, um Hallo zu sagen, kann man auch keinem Gefecht aus dem Wege gehen. Kann die Musik während des Spiels noch ganz gut gefallen, so nervte mich der Kampf-Soundtrack doch erheblich. Abwechslungsreichere Grafik, mehr Rätsel denn weniger Gefechte und häufigere Zwischenmissionen hätten Shining the Holy Ark federleicht und golden glänzend in den Rollenspielhimmel schweben lassen. Jedoch, Liebhaber dieses Genres und vor allem solche, die es werden wollen, greifen trotzdem zu.

System: Saturn	Hersteller: Sega
Genre: RPG	Entwickler: Sega
Spieler: 1	Testmuster: Sega
Level: Entfällt	
Besonderheiten: Backup-Booster	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM

9 von 10

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	9

Holger Gößmann • Gunter Glos

Sonic Jam

Einstiegshilfe

Bevor man losgeht, sollte man auf jeden Fall immer erst einen Ring aufsammeln, da so dem Igel nicht sofort bei Feindkontakt ein Leben verloren geht. Wird man getroffen, sollte man ebenfalls mindestens 1 Ring wieder aufsammeln.



Der erste Endgegner von Sonic 1



Sonics erste Schritte in der dritten Dimension fanden in den Bonusrunden des zweiten Teils statt



Die 3D-Darstellung ist für Saturn-Verhältnisse unglaublich gut



Dr. Robotnik muß in mehreren unterschiedlichen Ausführungen besiegt werden

Genauso wie rote Latzhosen zu Nintendo gehören, so gehören die blauen Stachel eines Igels mit Laufschuhen zu Sega. Zunächst mußte jedoch das einstige Aushängeschild lange auf seinen Auftritt im Next Generation-Gewand warten. Mit Sonic 3D Blast erschien dann zwar ein recht gutes Game, doch die eingefleischten Fans bemängelten den fehlenden Geschwindigkeitsrausch.

Eben jenen, den die Mega Drive-Teile damals hervorgerufen hatten. Und wer die früheren Teile mochte, aber den 16-Bitter zugunsten des Saturns abgestoßen hat, kommt jetzt in den Genuß, die alten Teile in Originalqualität auf der neuen Konsole zocken zu können. Sonic Jam enthält nämlich alle 4 Jump' n Run Abenteuer des blauen Igels und seiner Freunde Tails und Knuckles. Sowohl Sonic 1-3 als auch Sonic und Knuckles wurden 1:1 auf die neue Plattform umgesetzt. Sozusagen als Schmankerl befindet sich ebenfalls ein Ausblick auf das erste Igel-Abenteuer der dritten Dimension auf dieser CD. Hier steuert man den Protagonisten durch einen 3D-Level und kann, ähnlich wie bei den Namco-Museen, Informationen über Sonic erhalten, sich alte Werbespots reinziehen, oder einen umfangreichen Soundcheck durchführen.



Nach überstandener Schlacht werden die gefangenen Tiere der Freiheit übergeben



Bei Sonic 3 gab's erstmals so etwas wie Schalter

Besonders steile Hänge werden im Schlepptau genommen

Exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis

Die Idee, alte Games unverändert auf neue Systeme zu ziehen, ist so alt wie die Next Generation-Konsolen selbst. Meist jedoch ist nur ein Game auf der CD oder die Spiele sind so alt, daß sie heute höchstens als Verdauungsbeschleuniger Verwendung finden. Nicht so bei Sonic Teams zweitem Machwerk. Die vier Sonic-Abenteuer vom Mega Drive haben sich Ihren Charme erhalten und fordern immer wieder zu einem Ründchen heraus. Der geneigte Igelfan sollte also auf alle Fälle mal einen Gedanken an den Kauf verschwenden, denn vier wirklich gute Games für schlappe 70 Mark kriegt man auch nicht alle Tage geboten. Der positive Einruck von Sonic Jam wird durch einen erstklassigen Zusatzlevel, dessen technische Umsetzung in dieser Form wohl niemand für möglich gehalten hätte, abgerundet. Dies ist übrigens die Grafikengine für das erste räumliche Hedgehoggame. Wenn dies nur annähernd so in Szene gesetzt werden kann, wie es diese Demo verspricht, dann hat Sega ein großes Kaufargument mehr. Alles in allem: Wer Sonic mochte und die vier Teile nicht noch zu Hause in Modulform hat, kommt um diese Anschaffung nicht herum.



System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Sega Sonic Team
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	K.A.		
Besonderheiten:	Backup-Booster	Veröffentlichung:	Juni
		Ca. Preis:	69,-

8 von 10

Grafik	**5**
Sound	**4**
Gameplay	**9**

shorties

Crypt Killer

Götz Schmiedehausen

Durch Moore waten, sich in alten Gruften durch Gebeine schleichen oder sich in riesigen Pyramiden verlaufen: so oder ähnlich lautet wohl der Traum jedes Schmalspur-Indiana Jones, der bei den Abenteuern von Harrison Ford in den heimischen Sessel pubst. Doch dank Konami und einer Lightgun kann er sich jetzt ins Geschehen stürzen, ohne sich vorher aus der schon erwähnten Sitzgelegenheit zu erheben.

Doch mit Sicherheit wird ihn die Grafik nach nur kurzer Zeit dazu bringen, diese schreiend und mit schmerzverzerrtem Gesicht wieder zu verlassen. Crypt Killer ist alles andere als schlecht, wenn es um die Präzision der Gun geht, aber wenn man einmal die Knarre auf automatisch nachladen stellt, geht der Spielspaß, ob der Chancenlosigkeit der Gegner, den Bach runter. Empfehlen kann man Crypt Killer nur eingefleischten Genrefans oder blutdurstigen Zeitgenossen, die ein Game nur dann gut finden, wenn der gesamte Bildschirm innerhalb von zwei Sekunden rot eingefärbt werden kann.

System: Saturn / PlayStation
Genre: Lightgun-Shooter
Spieler: 1-2
Besonderheiten: Lightgun
Hersteller: Konami
Testmuster: Konami
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM (PSX) 109,- (SAT)

RATING: 3

Pandemonium

Götz Schmiedehausen



Nikki, Fargus und seine Handpuppe Sid experimentieren hoch oben über dem Königreich auf einem Turm mit einem Zauberbuch. Aus lauter Übermut erschaffen sie Yondo, ein Monster, das so groß und gefräßig ist, daß es das ganze Reich mit einem Biß verschluckt. Eure Aufgabe besteht darin, eine Wunschmaschine zu finden, die den drei aus der Patsche helfen kann. Pandemonium brilliert auch auf dem Saturn mit einem hervorragendem Render-Intro. Leider hat sich aufgrund der direkten Umsetzung auch bei der Saturn-Version nichts an dem linearen Spielablauf verändert. Technisch bietet der Saturn eine verbesserte Steuerung und optimierte Ladezeiten. Wer keine PlayStation besitzt, sollte diesen Titel auf alle Fälle in die engere Wahl ziehen.

System: Saturn
Genre: Jump'n Run
Spieler: 1
Besonderheiten: Level-Paßworte
Hersteller: Crystal Dynamics
Testmuster: Crystal Dynamics
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM



RATING: 8

Sky Target

Holger Gößmann

Sky Target heißt das neueste Produkt aus dem Hause Sega, das mit Sicherheit gerne genauso einen Hype auslösen möchte wie seinerseits Afterburner in der Spielhalle. Dieser Eindruck drängt sich dem geneigten Betrachter schon in der ersten Sekunde auf, denn bereits der Bildschirmaufbau erinnert stark an den einstigen Vorzeigeshooter.

In zwei verschiedenen Modi darf sich der Spieler probieren: Im Ranking Mode versucht man, den vorgegebenen Missionszielen möglichst gut gerecht zu werden, um am Ende mit möglichst vielen Sternen ausgezeichnet zu werden. Im Arcade-Modus hingegen geht's ums nackte Überleben. Warum Sega das altbackene Spielprinzip praktisch unverändert wieder aufbrüht ist, mir ein Rätsel. Fakt ist aber, daß selbst der Gamespeed wegen teilweiser Polygonendarstellung gelitten hat. Bleibt nur als Fazit: Kauft Euch lieber die Sega Ages-CD, die kostet erstens weniger, und zweitens ist Afterburner II noch ein kleines bißchen besser als dieses Remake.

System: Saturn
Genre: 3D-Shooter
Spieler: 1
Besonderheiten: Backup-Booster
Hersteller: Sega
Testmuster: Sega
Veröffentlichung: Juli'97
Ca. Preis: 99,-



RATING: 3

All-Star Baseball 1997 feat. Frank Thomas

Holger Gößmann







Ein nettes Renderintro begrüßt den Spieler, wenn er Acclaims neuestes Baseballgame einschaltet. Wieder einmal stand der kleiderschrankbreite Superstar Frank Thomas als Namenspate zur Verfügung. Dennoch können diese beiden positiven Komponenten nicht verhindern, daß All-Star Baseball in die unterste Schublade der Baseballgames eingeordnet werden muß.

Denn trotz der gewohnten Optionsvielfalt, die dem Spieler die Möglichkeit gibt, aus etlichen Spielvarianten, wie All-Star Game, Exhibition Game, Season und Homerun Derby, auszuwählen, und trotz der Tatsache, daß alle Trades der Off-Season berücksichtigt und alle Statistiken auf Vordermann gebracht wurden, ist es schließlich doch noch das eigentliche Spiel, das über die Qualität eines Produktes entscheidet. Und da hat Iguana eindeutig gepfuscht. Das Verhältnis von Wurf- zu Laufgeschwindigkeit ist total danebengegangen, ein kontrollierter Abschlag an der Platte ist unmöglich, und die Pitcher ermüden von einer Sekunde zur anderen. Wer ein wirklich gutes Baseball haben will, der läßt sich aus den Staaten Hardball 5 oder Bottom of the 9th kommen, die zudem auch noch technisch überlegen sind. Auf jeden Fall aber macht man besser einen riesigen Bogen um All-Star Baseball 1997.

System: Saturn / PlayStation
Genre: Sportspiel
Spieler: 1-2
Besonderheiten: M. Card, B. Booster
Hersteller: Acclaim
Testmuster: Acclaim
Veröffentlichung: Juli
Ca. Preis: 109,- DM

SEGA SATURN · PlayStation

RATING: 3

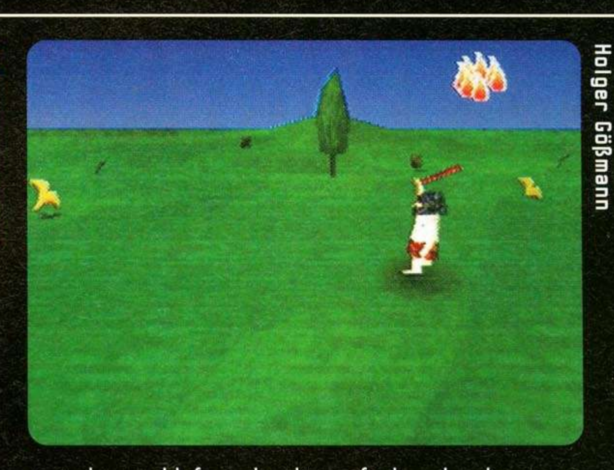
Tail of the Sun

Holger Gößmann



Tail of the Sun kann wohl unbestritten als ungewöhnlichstes Game des Monats bezeichnet werden. Als Stammesoberhaupt einer unterentwickelten Steinzeitsiedlung versucht der Jäger und Sammler vom Dienst den Durchschnitts-IQ über das eines Bündels Bohnenstroh zu heben und auch die körperliche Entwicklung voranzutreiben.

Dies gelingt ihm durch stetige Nahrungsaufnahme und gesunden Schlaf. So schlappt der Spieler anfangs stundenlang umher, ohne etwas anderes zu tun, als zu schlafen oder die grafisch mehr als peinlich inszenierten Gegenstände zu futtern. Erschwerend kommt hinzu, daß Steuerung und Spielgeschwindigkeit ziemlich daneben sind. Es mag ja ganz lustig sein, seinen eigenen Stamm zu gründen und florieren zu sehen, aber ganz bestimmt nicht mit so einer Technik. Selbst hartgesottene RPG-Fans legen das Joypad nach kurzer Zeit angewidert beiseite.




System: PlayStation
Genre: Rollenspiel
Spieler: 1
Besonderheiten: Memory Card
Hersteller: Sony
Testmuster: OIT (TEL: 0711 / 613758)
Veröffentlichung: Us-Import
Ca. Preis: K.A.

PlayStation

RATING: 3

first aid

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten sollt. Trennt ein „ , " die Tastenfolge, sollt Ihr diese eine nach der anderen drücken. Falls eine bestimmte Version (US, PAL, Jap., GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

lC= linke C-Taste auf dem N64 Controller-Pad
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste



MANX TT-SUPERBIKE

Saturn/ US-Version

Cheat

Um in Manx TT als Schaf an den Start zu gehen, wählt Ihr den Arcade-Modus aus, und einen beliebigen Kurs an. Im Auswahlmenü, in dem Ihr zwischen Automatik- oder Schaltgetriebe wählt, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: O,O,O,O,O,O,Z,Y Falls Ihr alles richtig eingegeben habt, tretet Ihr nun gegen 7 weitere Schafe ein heißes Rennen an.

STAR FOX 64

Nintendo 64/ Jap..-Version

N64-Logo-Cheat

Nachdem Ihr das Spiel durchgespielt habt, macht Ihr das N64 aus und wieder an. Sobald die Charaktere im Titelbild anfangen, miteinander zu sprechen, bewegt doch mal den Analog-Stick, so daß das 64-Logo zu wandern beginnt.

Expert-Modus und Grafic-Equalizer aktivieren

Um in den Expert-Modus zu gelangen und den Grafic-Equalizer zu aktivieren, müßt Ihr Euch in allen 15 Leveln eine Medaille verdienen. Um die Medaille eines Levels zu erhalten, müßt Ihr ihn mindestens mit der vorgegebenen Anzahl von Hit-Points absolvieren, ohne einen Wingman zu verlieren (d.h. am Ende eines Levels darf kein graues Kreuz über dem Bild eines Kämpfers erscheinen). Wenn Ihr wissen wollt, wie viele Hit-Points Ihr in jedem einzelnen Level sammeln müßt, dann wagt doch mal einen Blick auf die Planetenkarte.
Neues Titelbild; Kämpfer sind im Mehr-Spieler-Modus zu Fuß unterwegs
Wenn Ihr wie bei Mario-Kart ein neues Titelbild sehen möchtet, müßt Ihr im Expert-Modus in allen Leveln eine Medaille erreichen . Habt Ihr das geschafft, so dürft Ihr mit Fox, Falco, Slippy und Peppy im Mehr-Spieler-Modus zu Fuß gegeneinander antreten.

Zielkreuz abschalten

Um das Zielkreuz vom Bildschirm zu verbannen, drückt auf START, um in den Pause-Modus zu gelangen. Hier drückt Ihr die R-Taste, um das Kreuz an- und auszuschalten.

Geheime Bilder in Starfox 64

Gelingt es Euch, das Spiel im Expert-Modus durchzuspielen, so seht Euch den Abspann an. Am Ende erscheinen zwei sehenswerte Bilder.

LOST VIKINGS 2 - NORSE BY NORSEWEST

PlayStation/ US-Version

Level-Paßwörter

Gebt folgende Level-Paßwörter ein, um die einzelnen Level zu selektieren:

1. NTRO	11. BLKS	21. H4RD
2. 1STS	12. TLPT	22. HRDR
3. 2NDS	13. GYSR	23. LOST
4. TRSH	14. B3SV	24. 0B0Y
5. SW1M	15. R3T0	25. HOM3
6. W0LF	16. DRNK	26. SHCK
7. T1M3	17. Y0VR	27. TNNL
8. K4RN	18. 0VAL	28. H3LL
9. B0MB	19. T1N3	29. 4RH
10. WZRD	20. D4RK	

SUIKODEN

PlayStation/ US-Version

Charaktere anwerben: Sarah

Um Sarah, das Waschmädchen, anzuwerben, solltet Ihr folgenden Weg gehen: Sprecht mit dem Mann rechts-oben, dann mit dem Mann in der Mitte der Stadt, dann mit der Frau rechts unten und dann mit dem Mann im Hotel. Zieht los und kauft etwas Zucker und geht den Weg wieder zurück, den Ihr gerade gekommen seid.

Die Generale

Nachdem Ihr die Generale besiegt habt, tötet sie nicht, sondern macht sie zu Euren Verbündeten.

Jabba und Clive

In der Stadt Ricon rekrutiert Ihr Jabba, indem Ihr die namenlose Urne verwendet, die Ihr im Wald rechts über Ricon fand. Clive findet Ihr im „Liquor Store". Wenn er nicht dort ist, kehrt mehrmals hierher zurück, bis Ihr ihn antrefft.

Geld gewinnen

In Rockland spielt mit Marco um so viel Geld, wie Ihr aufbringen könnt. Wenn er fertig mit dem Mischen ist, schaut unter den äußersten, rechten Becher. Spielt noch einmal und wählt dieses Mal den mittleren Becher. Brecht das Spiel ab und kehrt zurück, um die gleiche Prozedur zu wiederholen. Somit könnt Ihr eine beträchtliche Summe gewinnen.

Gremio wiederbeleben

Gremio steht wieder von den Toden auf, wenn Ihr Teo mit Pahn besiegt habt und alle 108 „Stars of Destiny" rekrutiert. Kurz vor dem Finalen Kampf wird Leknaat Euren Freund wieder zum Leben erwecken.

NANOTEK WARRIOR

PlayStation/ US-Version

Extrawaffe

Wenn Ihr das Spiel durchspielt, bekommt Ihr eine Waffe mit unendlich Munition. Gebt diesen Code ein und Ihr könnt das Spiel noch einmal mit dieser Waffe spielen: .X,□,△,O,□,O,X,△,X

GOAL STORM
PlayStation/ US-Version

Drehende Kamera
Damit sich die Kameraperspektive fortwährend bewegt, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:
O,O,O,O,O,O,O,O,O,△,△

Unsichtbare Spieler
Damit die Spieler auf dem Feld unsichtbar sind, versucht doch mal diese Tastenkombination im Titelbild einzugeben: O,O,O,O,O,O,O,O,O,△,△
Wenn Ihr alles richtig eingegeben habt, solltet Ihr die Menge aufbrausen hören. Startet das Spiel und drückt SELECT, um die Kameraeinstellung zu ändern. Eine der Perspektiven bringt Euch ganz nahe an die Spieler heran. Wenn Ihr mit dieser Einstellung einige Zeit spielt, werdet Ihr merken, daß zwar nur zwei Spieler angezeigt werden, aber die komplette Mannschaft auf dem Rasen agiert.

Osterinsel-Köpfe
Wenn Ihr gerne mal alle Spieler mit riesigen Masken vor dem Gesicht sehen möchtet, dann probiert folgende Tastenfolge im Titelbild aus:
O,O,O,O,O,O,O,O,O,□,O,START

DRACULA X
PlayStation/ US-Version

Codes
Wenn Ihr folgende Tastenkombination eingebt, dann verletzt Ihr alle Gegner und erhöht Eure Hit-Points:
O,O,O+O,O,O+O,O,O
Wenn Ihr eine bestimmte Waffe erhalten möchtet, so probiert doch mal diese Tastenkombination: O,O+O,O+□ oder O+O

BUG TOO!
Saturn/ Pal-Version

Unsichtbarkeit
Aktiviert während des Spiels den Pause-Modus und gebt folgende Tastenkombination ein:
R,O,A,L,O,A,O,Y

Levelanwahl
Aktiviert während des Spiels den Pause-Modus und gebt folgende Tastenkombination ein:
L, A, Z, Y, O, O, A, O, O, L

Fliegen
Aktiviert während des Spiels den Pause-Modus und gebt folgende Tastenkombination ein:
L, A, O, L, O, O, O
Verlaßt nun den Pause-Modus und benutzt die Y-Taste, um herumzufliegen.

first aid

DOOM 64

Nintendo 64/ US-Version

Alle Level-Codes

Als Ergänzung zu den Level-Codes im letzten Heft reichen wir Euch jetzt die Codes für alle Spielstärken nach.

Skill Level: Be gentle!

Level 02: ......cdp8 9bj2 68zt svk?
Level 03: ......cxm8 9bjy 681t jvk?
Level 04: .....ddk8 9bjt 683s 9vk?
Level 05: .....dxh8 9bjp 685s 1vk?
Level 06: ......fdf8 9bjk 687s svk?
Level 07: ....fxc8 9bjf 689s jvk?
Level 08: .....gd?8 9bc? 69br ?bk?
Level 09: ....gx88 9bc6 69dr 2bk?
Level 10: .....hd68 9bc2 69gr tbk?
Level 11: .....hx48 9bcy 69jr kbk?
Level 12: ......jd28 9bct 69lq ?bk?
Level 13: .....jx08 9bcp 69nq 2bk?
Level 14: .....kdy8 9bck 69qq tbk?
Level 15: .....kxw8 9bcf 69sq kbk?
Level 16: ....lft8 9bb? 69vp ?vk?
Level 17: .....lyr8 9bb6 69xp 2vk?
Level 18: .....mfp8 9bb2 69zp tvk?
Level 19: ....mym8 9bby 691p kvk?
Level 20: .....nfk8 9bbt 693n ?vk?
Level 21: ....nyh8 9bbp 695n 2vk?
Level 22: ......pff8 9bbk 697n tvk?
Level 23: .....pyc8 9bbf 699n kvk?
Level 24: .....qf?8 9bf? 6?bm ?bk?
Level 25: ....qy88 9bf6 6?dm 2bk?
Level 26: .....rf68 9bf2 6?gm tbk?
Level 27: .....ry48 9bfy 6?jm kbk?
Level 28: ....sf28 9bft 6?ll ?bk?
Level 29: .....sy08 9bfp 6?nl 2bk?
Level 30: ....tfy8 9bfk 6?ql tbk?
Level 31: ......tyw8 9bff 6?sl kbk?
Level 32: .....vbt8 9bd? 6?vk 9vk?

Skill Level: Bring it on!

Level 02: ......cjpr 9bj1 68z? qvk?
Level 03: .....c1mr 9bjx 681? gvk?
Level 04: ......djkr 9bjs 6839 7vk?
Level 05: .....d1hr 9bjn 6859 zvk?
Level 06: ....fjfr 9bjj 6879 qvk?
Level 07: .....f1cr 9bjd 6899 gvk?
Level 08: .....gj?r 9bc9 69b8 8bk?
Level 09: ....g18r 9bc5 69d8 0bk?
Level 10: .....hj6r 9bc1 69g8 rbk?
Level 11: .....h14r 9bcx 69j8 hbk?
Level 12: ......jj2r 9bcs 69l7 8bk?
Level 13: .....j10r 9bcn 69n7 0bk?
Level 14: ......kjyr 9bcj 69q7 rbk?
Level 15: .....k1wr 9bcd 69s7 hbk?
Level 16: ......lktr 9bb9 69v6 8vk?
Level 17: .....l2rr 9bb5 69x6 0vk?
Level 18: .....mkpr 9bb1 69z6 rvk?
Level 19: ....m2mr 9bbx 6916 hvk?
Level 20: .....nkkr 9bbs 6935 8vk?
Level 21: ....n2hr 9bbn 6955 0vk?
Level 22: ......pkfr 9bbj 6975 rvk?
Level 23: .....p2cr 9bbd 6995 hvk?
Level 24: .....qk?r 9bf9 6?b4 8bk?
Level 25: .....q28r 9bf5 6?d4 0bk?
Level 26: ......rk6r 9bf1 6?g4 rbk?
Level 27: ......r24r 9bfx 6?j4 hbk?
Level 28: ......sk2r 9bfs 6?l3 8bk?
Level 29: .....s20r 9bfn 6?n3 0bk?
Level 30: ....tkyr 9bfj 6?q3 rbk?
Level 31: .....t2wr 9bfd 6?s3 hbk?
Level 32: .....vgtr 9bd9 6?v2 7vk?

Skill Level: I own Doom!

Level 02: .....cnn8 9bj0 680t nvk?
Level 03: .....c5l8 9bjw 682t dvk?
Level 04: ......dnj8 9bjr 684s 5vk?
Level 05: .....d5g8 9bjm 686s xvk?
Level 06: .....fnd8 9bjh 688s nvk?
Level 07: ......f5b8 9bjc 68?s dvk?
Level 08: .....gn98 9bc8 69cr 6bk?
Level 09: .....g578 9bc4 69fr ybk?
Level 10: ....hn58 9bc0 69hr pbk?
Level 11: .....h538 9bcw 69kr fbk?
Level 12: .....jn18 9bcr 69mq 6bk?
Level 13: ....j5z8 9bcm 69pq ybk?
Level 14: .....knx8 9bch 69rq pbk?
Level 15: ......k5v8 9bcc 69tq fbk?
Level 16: .....lps8 9bb8 69wp 6vk?
Level 17: .....l6q8 9bb4 69yp yvk?
Level 18: ....mpn8 9bb0 690p pvk?
Level 19: ....m6l8 9bbw 692p fvk?
Level 20: .....npj8 9bbr 694n 6vk?
Level 21: ....n6g8 9bbm 696n yvk?
Level 22: ....ppd8 9bbh 698n pvk?
Level 23: .....p6b8 9bbc 69?n fvk?
Level 24: ....qp98 9bf8 6?cm 6bk?
Level 25: .....q678 9bf4 6?fm ybk?
Level 26: .....rp58 9bf0 6?hm pbk?
Level 27: .....r638 9bfw 6?km fbk?
Level 28: .....sp18 9bfr 6?ml 6bk?
Level 29: .....s6z8 9bfm 6?pl ybk?
Level 30: ......tpx8 9bfh 6?rl pbk?
Level 31: ....t6v8 9bfc 6?tl fbk?
Level 32: .....vls8 9bd8 6?wk 5vk?

Skill Level: Watch me die!

Level 02: ......csnr 9bjz 680? lvk?
Level 03: ......c9lr 9bjv 682? bvk?
Level 04: ......dsjr 9bjq 6849 3vk?
Level 05: ......d9gr 9bjl 6869 vvk?
Level 06: ......fsdr 9bjg 6889 lvk?
Level 07: .....f9br 9bjb 68?9 bvk?
Level 08: .....gs9r 9bc7 69c8 4bk?
Level 09: ....g97r 9bc3 69f8 wbk?
Level 10: ....hs5r 9bcz 69h8 mbk?
Level 11: .....h93r 9bcv 69k8 cbk?
Level 12: .....js1r 9bcq 69m7 4bk?
Level 13: .....j9zr 9bcl 69p7 wbk?
Level 14: .....ksxr 9bcg 69r7 mbk?
Level 15: .....k9vr 9bcb 69t7 cbk?
Level 16: .....ltsr 9bb7 69w6 4vk?
Level 17: .....l?qr 9bb3 69y6 wvk?
Level 18: ....mtnr 9bbz 6906 mvk?
Level 19: .....m?lr 9bbv 6926 cvk?
Level 20: .....ntjr 9bbq 6945 4vk?
Level 21: .....n?gr 9bbl 6965 wvk?
Level 22: .....ptdr 9bbg 6985 mvk?
Level 23: .....p?br 9bbb 69?5 cvk?
Level 24: .....qt9r 9bf7 6?c4 4bk?
Level 25: .....q?7r 9bf3 6?f4 wbk?
Level 26: .....rt5r 9bfz 6?h4 mbk?
Level 27: ......r?3r 9bfv 6?k4 cbk?
Level 28: .....st1r 9bfq 6?m3 4bk?
Level 29: ......s?zr 9bfl 6?p3 wbk?
Level 30: ......ttxr 9bfg 6?r3 mbk?
Level 31: ......t?vr 9bfb 6?t3 cbk?
Level 32: .....vqsr 9bd7 6?w2 3vk?



THE NEED FOR SPEED 2

PlayStation/ US-Version

Cheats

Durch die Eingabe folgender Paßwörter könnt Ihr verschiedene Autos auswählen.

ARMYME ....Army Truck
BEETME ....Saab
BMRME ....BMW
BNZME ....Mercedes Benz
BUGME ....Volkswagen Käfer
CITME ....Citroen
JEPME ....Commanche Pick-Up
LCME ....Toyota LandCruiser
MAZME ....Mazda Miata
QUATME ....Audi Quattro
SEMIME ....kleiner Truck
SNOWME ....Schneeräumfahrzeug
VANME ....Volkswagen Combi
VOVME ....Volvo
YJME ....Jeep Wrangler
BUSME ....Schulbus
CRATME ....Krat
LIMOME ....Limousine
LOGME ....log
OUTHME ....outhouse
TRAMME ....Tram
TREXME ....T-Rex
WAGOME ....Güterwagen
STDAME ....stand A
STDBME ....stand B
STDCME ....stand C

INDEPENDENCE DAY

PlayStation/ US-Version

Schnelles Nachladen

Geht in das Options-Menü und gebt „GO POSTAL" als Spielername ein. Geht nun in den Game-Select-Screen und gebt schnell folgende Tastenkombination ein: O,O,□,○,△,△,O
Nun sollte ein Cheat-Menü auftauchen, in dem Ihr Fast-Reload, Damage Bonus und Weapons-Mode einstellen dürft. Mit „Fast Reload" könnt Ihr Missiles schneller hintereinander abfeuern, mit „Damage Bonus" zerstört Ihr Alien-Generatoren und -Gefährte mit einem Schuß, und im „Weapons-Mode" habt Ihr unendlich viele Schüsse.

Unsichtbarkeit

Gebt als Paßwort „LIVE FREE" ein, wechselt in das Options-Menü und aktiviert dort INVINCIBLE. Wenn alles klappt, seid Ihr nun unsichtbar für Eure Gegner.

Zivilisten, Bodenziele und Wingmen selektieren

Gebt als Paßwort „GODZILLA" ein, wechselt in den Game-Select-Screen und tippt möglichst schnell folgende Tastenkombination ein:
O,O,□,○,△,△,O
Jetzt könnt Ihr im Options-Menü „KILL CIV" und „KILL WING" aktivieren. Ihr habt nun das zweifelhafte Vergnügen, auf Bodenziele, Zivilisten und Eure Begleitflieger schießen zu können.

Touris

Gebt als Paßwort „TOURIST" ein, wechselt in den Game-Select-Screen und tippt möglichst schnell folgende Tastenkombination ein:
O,O,□,○,△,△,O
Jetzt könnt Ihr im Options-Menü die Punkte „CITY", „TOURIST", „DEMO CAM" und „NO TIME" aktivieren. Die Option „Tourist" läßt alle Aliens aus dem Spiel verschwinden. Mit „Demo Cam" könnt Ihr die Kamera mit dem Joypad steuern und die Option „No Time" streicht das lästige Zeitlimit bei den Missionen.

Zusätzliches Options-Menü einstellen

Gebt als Paßwort „MR HAPPY" ein, wechselt in den Game-Select-Screen und tippt möglichst schnell folgende Tastenkombination ein:
O,O,□,○,△,△,O

Stadt auswählen

Gebt als Paßwort „FOX ROX" ein. Nun könnt Ihr die Stadt im Options-Menü frei wählen.

BUBSY 3D

PlayStation/ US-Version

Paßwörter

Gebt folgende Paßwörter ein, um das Spiel einfacher zu gestalten:
Level Cheat . . . . .XLVLCHTMSB
Bonus Runde . . . . . . .XBNSCHTMMM
99 Extraleben . . . . . . .XMUCHOLIFE
alle Raketenteile . . . . .XTOOROCKET
ausprobieren !! . . . . . .XDBUBLOCNC
ausprobieren !! . . . . . .XALLDBUGCR

MICRO MACHINES V3

PlayStation/ Pal-Version

Cheats

Gebt folgende Worte als Fahrernamen ein:
CATLIVES . . . . .neun Leben.
GIMMEALL . . . .alle Level selektierbar

Wenn Ihr während des Spiels den Pause-Modus aktiviert und folgende Tastenkombinationen eingebt, ergeben sich lustige Effekte.
Das Auto verwandelt sich in ein Objekt:
O,O,O,O,O,O,O,O
Die Objekte an den Strecken schweben:
△,□,□,△,□,□,△,X
Die Computergegner werden langsamer: ○,△,□,X,○,△,□,X
Die Kamera folgt Eurem Auto:
O,O,□,○,O,O,□,○
Euer Auto ist doppelt so schnell:
□,X,○,□,△,X,X,X,X

Debug-Modus

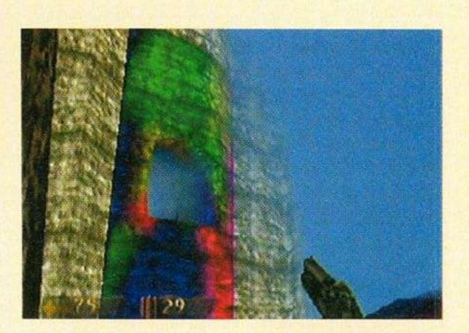
Um Sonderfunktionen auf dem Joypad zu aktivieren, gebt Ihr bitte folgendes ein:
□,O,O,O,□,□,○,○,△,X
Wenn die Eingabe funktioniert hat, könnt Ihr jetzt mit den folgenden Tasten das Spiel beeinflussen:
SELECT + X - Das Rennen wird beendet und Ihr gewinnt.
SELECT + (O,O,O,O) - Die Kameraperspektive verändert sich.
SELECT + (L2 or R2) - Zoom in/out.
SELECT + □ - Euer Auto wird von nun an vom Computer gesteuert.
X +△+○+□ - Alle Autos explodieren.
□,O,O,O,O,O,O,O,O - Lustiges Springen ist angesagt.

SOUL EDGE

PlayStation/ Jap.-Version

Han Myong

Wenn Ihr den versteckten Charakter Han Myong spielen möchtet, beachtet folgendes:
Spielt das Game mit einem normalen Charakter im Arcade-Modus durch, so daß Ihr Soul Edge auswählen könnt. Jetzt spielt Ihr das Spiel im Arcade-Modus mit Hwang durch und dann noch einmal das gleiche mit Seung Mina. Jetzt solltet Ihr Han Myong auswählen können, wenn Ihr nach rechts scrollt. Vergeßt nicht Euren Spielstand zu sichern, da sonst die Arbeit umsonst war.



TUROK-DINOSAUR HUNTER

Nintendo 64/ US, GB-Version

Cheats

Hier zum Ende zwei weitere Cheats für Turok, die in den beiden letzten Heft nicht abgedruckt wurden. Leider funktionieren diese nicht in der deutschen Pal-Version. Mit der englischen PAL-Version haben wir sie getestet!

Purty Colors

Aktiviert Ihr diesen Code, so werden die Farben der Texturen in grelle Rottöne verändert.
Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein: LLTHCLRSFTHRNB

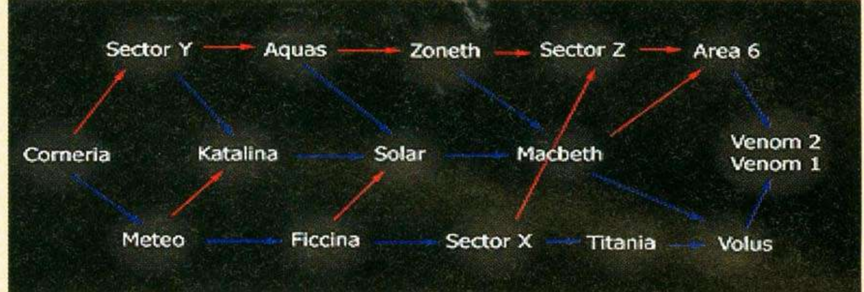
Quack Mode

Ich stelle mir vor, daß Turok auf der PlayStation genau so aussehen könnte. Aber schaut es Euch selber an, wie das Spiel ohne die Rechenleistung des N64 mit groben und ungefilterten Texturen, sowie mit verzerrten Perspektiven aussieht.
Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein: CLLTHTNMTN

STAR FOX 64

Tips & Tricks-Special

Diesen Monat beschreiben wir Euch, wie Ihr den Weg in die versteckten Level findet, erklären Euch die Funktionalität der beiden Fahrzeuge und des Fighters und geben Euch ein paar allgemeine Tips zum Spielverlauf. Zugut-erletzt präsentieren wir Euch noch die Bildschirmmenüs in englischer Sprache.





WEGE IN DIE SECRET-LEVEL

Im Gegensatz zu Star Fox (Starwing) auf dem SNES können in der N64-Version nicht alle Abzweigungen auf der Karte selektiert werden. Um diese freizuschalten, müßt Ihr bestimmte Aufgaben in einzelnen Leveln erfüllen.

Von Zooness nach Sector Z

Wenn Ihr im Level Zoness alle Lichter ausschießt, gelangt Ihr als nächstes in den Level Sector Z.

Von Macbeth nach Area 6

Im letzten Abschnitt dieses Levels schießt Ihr auf alle roten Pfeiler, an denen metallene Richtungspfeile angebracht sind, so daß sie sich grün verfärben. Wenn Ihr vorher im Level Zonees gewesen seid, hilft Euch Cat, diese schwer zu erreichenden Pfeiler zu beschießen. Am Ende erscheint ein Schalter auf einer Tafel. Trefft ihn, und der Endgegener tötet sich selber. Hierfür erhaltet Ihr 50 Hit-Points und kommt in Area 6.

Nach Aquas (U-Boot-Level)

Um nach Aquas zu gelangen, versucht 100 oder mehr Hit-Points in Sector Y zu sammeln.

Der Sprung nach Sektor Z

Im Sektor haltet Ihr Euch links. Eventuell gelangt Ihr in einen Abschnitt, in dem Ihr weiße Tore zerstören müßt, um durch sie hindurchfliegen zu können. Zerstört alle Tore und fliegt durch sie hindurch, um nach Sektor Z zu springen.

Der Sprung nach Titania

Kurz vor dem Ende des Meteo-Feldes solltet Ihr Ringe sehen, die aus Dreiecken zusammengesetzt sind. Fliegt durch eines hindurch und dreht Euch dabei. Laßt keinen aus, um so schnell zu werden, den Sprung zu schaffen.

Der Weg nach Katarina

Am Ende von Sektor X schießt Ihr dem Endgegner mit den großen Händen den Kopf herunter. Wenn der zweite wächst, weicht ihm aus und laßt Slippy hineinfliegen. Er wird von ihm getroffen und fliegt nach Katarina. Tötet den Endgegner und versucht Slippy zu finden.

Von Corneria nach Sektor Y

In Corneria helft Falco, wenn er von drei Schiffen angegriffen wird. Wenn Ihr in den Abschnitt mit Steinbögen im Wasser gelangt, fliegt unbedingt unter jedem hindurch. Danach fliegt Ihr direkt in den Wasserfall. Falco wird Euch zu einem anderen Endgegner leiten, der Euch nach Sektor Y geleitet, nachdem Ihr ihn besiegt habt.

Tips zum Expert-Level und zu den schwierigsten Gegnern

Da es Star Fox 64 momentan nur in der japanischen Version zu kaufen gibt, versuchen wir Euch mit diesen Tips die Aufgaben und Ziele des Spiels etwas näherzubringen.

Die Ehrenmedaille und der Expert-Modus

Wenn Ihr bestimmte Anforderungen in den Leveln erfüllt habt, wie z.B. einen High-Score, erhaltet Ihr eine Ehrenmedaille für diese Runde. Ihr gelangt in den Expert-Modus, wenn Ihr in jeder Runde eine Medaille bekommt. Auf dem Planet Fortuna z.B. erreicht Ihr die Auszeichnung einer Medaille, wenn Ihr das komplette Star Wolf-Team abschießt.

Wie Ihr das Star-Wolf Team am einfachsten besiegt

(nicht für die Spielstärke „Hard".)

Laßt Euch von einem Mitglied des Star Wolf Teams verfolgen und wartet, bis er auf Euch schießt. Vollzieht sofort eine Vorwärtsrolle (O+LC). Nach dieser Rolle fliegt Ihr hinter Eurem Gegner her. Jetzt ist er eine leichte Beute.

Wie Ihr das Star Wolf Team am einfachsten besiegt

(für die Spielstärke „Hard".)

- Seid Euch sicher, daß alle Wingmen vorhanden sind. So könnt Ihr Euch in Ruhe einem Gegner widmen.
- Verwendet nur den normalen Laser, da Bomben und Superschüsse hier nicht wirken.
- Seid Euch bewußt, daß Rollen Eure Schüsse beeinflussen.
- Wenn Euch jemand verfolgt, vollzieht eine Vorwärtsrolle, so daß er unter Euch ist. Fliegt nach rechts oder nach links und wartet, bis Ihr wieder Energie habt, um sogleich einen U-Turn zu fliegen (O+UC). Schaut Euch nach rechts und links um, so daß Ihr Eure Gegner seht, die Euch noch vor einem Moment verfolgt haben. Jetzt habt Ihr die Chance, einen guten Treffer zu plazieren. Wiederholt diesen Ablauf ein paar Mal, und Ihr werdet erfolgreich aus diesem Kampf hervorgehen.

VEHICLES

Um Hit-Points in den einzelnen Runden zu maximieren, solltet Ihr Eure Fahrzeuge genau kennen. Hier findet Ihr einige Tips über die Eigenschaften der einzelnen Fahrzeuge.

Arwing:

In vielen Level ist es notwendig, des öfteren abzubremsen, um so viele Gegner wie möglich abzuschießen (besonders in Area 6). Gewöhnt Euch daran, wie sich der Panzer verhält, wenn Ihr fahrt und gleichzeitig die Bremse gedrückt haltet.

Lock-On Blast

Wenn Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, lädt sich ein grüner Energiebalken auf, der einen größeren Schußradius als Euer normaler Laser hat. Wenn der Energiebalken aufgeladen ist, bewegt Ihr das Zielkreuz einfach über einen Eurer Gegner und drückt den Feuerknopf ein zweites Mal, um zu feuern. Wenn Ihr einen Gegner trefft, ohne zu zielen, erhaltet Ihr automatisch einen Hit-Point.

Zielsuchende Bombe

Wenn Ihr einen grünen Energiebalken aufgeladen habt und Euer Zielkreuz auf einen Gegner ausrichtet, versucht doch einfach statt dessen eine Bombe zu zünden. Die Bombe verhält sich nun wie ein Lock-On Blast.

Anzeigen Index

B&B 106
Codemasters 116
Computer Kudak 17
DataFlash 49
Double T 33
Fairplay 16
Freak Shop 105
Fun Games 97
Fusion Console 97
Gamers Point 19
Games Island 10
GameStore 22
Gross 29
Gorzelany 111
GT Elektronik 111
GZ Games 111
Konami 9, 39, 115
Laguna 7
Maro 71
MediaTec 22
MegaStar 106
Multimedia Corner 73
Nintendo 2
Order In Time 43
Psygnosis 25
Sega 21,23
Sony 11,13
Theo Kranz Games 15
Video & Game 101
World Of Games 37

Verfrühte Detonation einer Bombe
Nachdem Ihr eine Bombe gezündet habt, besteht jederzeit die Möglichkeit, sie detonieren zu lassen, indem Ihr einfach den Knopf noch einmal drückt. Dieser Tip ist sehr hilfreich, wenn Ihr auf Gegner in nächster Nähe zielt oder falls Ihr vorbeischießt.

Scharfe Kehrtwende
Um eine noch engere Links- oder Rechtskurve zu fliegen, solltet Ihr Euch in der Kurve zusätzlich um Eure eigene Achse drehen. Drückt hierzu schnell auf die Z- oder R-Taste. Durch Bremsen werden Eure Kurven auch enger.

Landmaster:

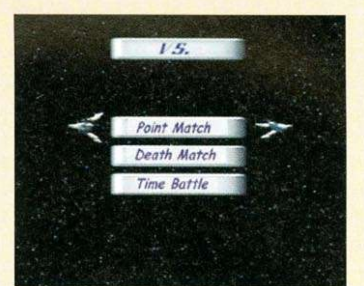
Schweben
Die nützlichste Eigenschaft dieses Vehikels ist das kurzzeitige Schweben. Drückt dazu die Z- und die R-Taste gleichzeitig. Hiermit hebt Ihr vom Boden ab, fliegt über herumliegende Hindernisse und könnt besser die Flugbahn Eurer Schüsse berechnen.

Rollen
Wenn Ihr die L- oder R-Taste mehrmals kurz hintereinander drückt, rollt sich Euer Panzer zur Seite ab. Im Multi-Player-Modus erzielt Ihr damit einen besonderen Effekt.

Blue Mariner:

Ein Ziel anvisieren
Das Zielsuchsystem funktioniert anders als bei dem Landmaster und dem Arwing, da Ihr die Taste drücken müßt, mit der Ihr normalerweise die Bombe abfeuert, ohne sie vorher aufzuladen. Bedenkt dabei, daß Ihr immer nur eine Rakete abschießen könnt und warten müßt, bis diese eingeschlagen ist. Kümmert Euch immer zuerst um die Ziele in unmittelbarer Nähe und begeht nicht den Fehler, erst auf Ziele in der Ferne zu schießen. Bewegt Eurer Steuerkreuz nach links und nach rechts, um ein Ziel zu erfassen.







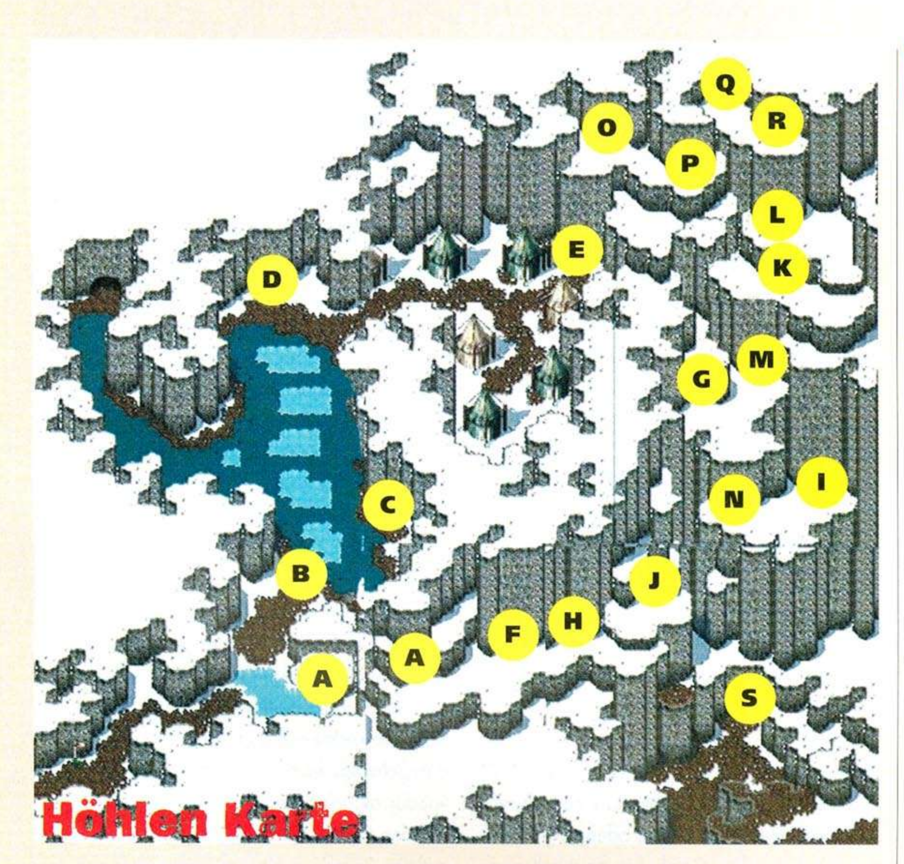






LEGACY OF KAIN

Komplett-Lösung Teil 3



LEGENDE

Der Buchstabe gefolgt von einer Zahl, in Klammern stehend, kennzeichnet die Karte und die Stelle des Raums, auf die sich der Text bezieht. Die Buchstaben in den Klammern sind Abkürzungen für oft verwendete Ausdrücke im Text.

(BF) . . . . .Flasche gefüllt mit Blut (Blut Flasche)
(BS) . . . .Trittfläche am Boden (Bodenschalter)
(BP) . . . . Blutphiole
(DR) . . . . .dreieckige Rune
(EA) . . . . Energiebank
(EB) . . . . Energieblitz
(HD) . . . . .Herz der Dunkelheit
(IP) . . . . .Zauberspruch der Implosion
(ML) .magisches Licht
(MP) . . . . .magische Peitsche
(MS) . . . . .magische Sphäre
(PU) . . . . .Zauber, der bei seinen Opfern Eiterblasen erzeugt
(SM) . . . . Zeitverzögerer (Slow-Motion)
(SP) . . . . Save Point
(TT) . . . . Totengräber
(ZZ) . . . . .Zufluchtszauber

Um die Kampfszenen etwas einfacher zu gestalten, gebe ich Euch hier noch einmal die Cheats, die Ihr jederzeit im Spiel eingeben könnt.

CHEATS:

Blut: oben, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links
Zauberkraft: rechts, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links

Verwandelt Euch in eine Fledermaus und fliegt zum Leuchtfeuer unterhalb von Maleks Bastion. Nehmt die Axt in die Hand und fällt den Baum im Osten.

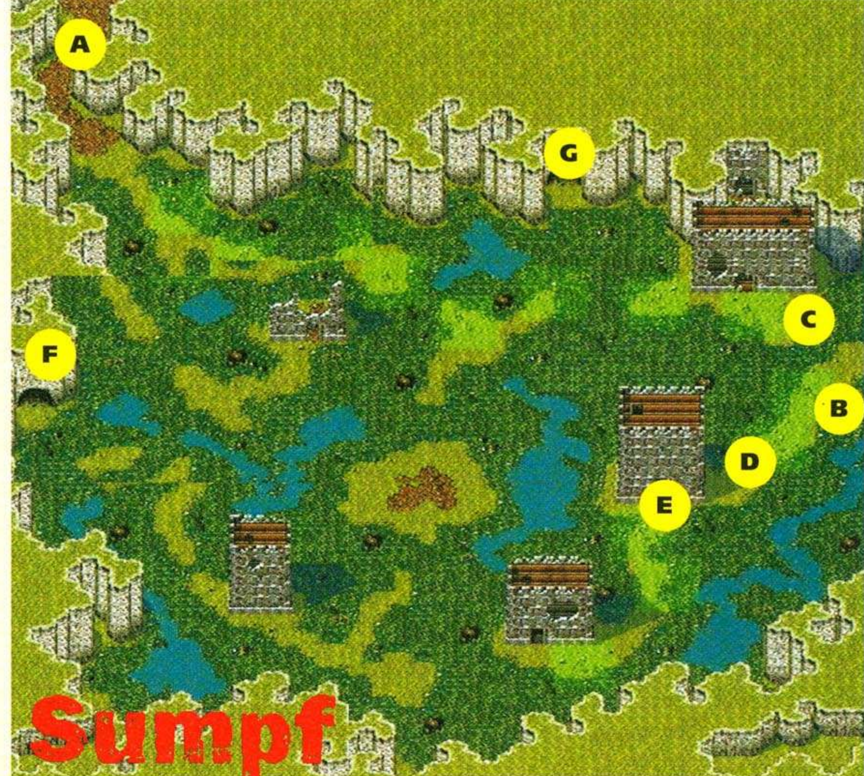
Hört Euch bei A (Höhlen-Karte) die Nachricht an und springt bei B über die Eisschollen als Wolf zu D. In dieser Höhle gibt es einen neuen Zauberspruch. Speichert Euer Spiel im östlichen Raum. Geht dann immer weiter nach Norden. Betätigt beide Schalter in dem T-förmigen Raum. Sammelt die MS ein. Geht durch die Nordtür weiter. Im nächsten Raum findet Ihr den neuen Spruch „Betäubung“. Probiert ihn einmal an den Gegnern aus, die im nächsten Raum auf Euch warten. Geht weiter nach Norden und tötet die Messerwerfer mit Magie, um die Tür zu öffnen. Sammelt auch die DR ein. Weiter nach Norden. Bekämpft die Feinde und holt Euch die BP sowie die MS. Der Teleporter bringt Euch zurück zum Save Point. Speichert ab und verlaßt die Höhle. Die Zelte im Osten haben keine Bedeutung. Die Höhlen sind alle miteinander verbunden. Ich beschreibe hier nur den kürzesten Weg zum Orakel. Betretet Höhle E. Geht an der Abzweigung nach links und durch die Tür im Süden. Ihr steht jetzt vor Eingang F. Geht nach Osten und betretet Höhle H. Lauft hindurch und achtet auf die neuen Gegner (Abwehrspruch!). Ihr verlaßt die Höhle und steht vor I. Geht nach links in Höhle N. Geht bis zu einer Abzweigung. Im Westen liegt ein Save Point, im Norden verlaßt Ihr die Höhle bei O. Geht nach rechts zu Höhle P, in der sich das Orakel befindet. Zerstört gleich den Stalagmiten, um eine Peitsche zu erhalten. Geht dann nach Norden, bis Ihr zu einer Abzweigung kommt. Die Kristallsäulen beinhalten Items. Geht nach rechts und dann immer nach Norden. Auf dem Weg befinden sich Stalagmiten und Kristallsäulen, die Ihr zerstören könnt (Items). An der nächsten Abzweigung geht Ihr nordwärts. Auf Eurem weiteren Weg könnt Ihr alle Stalagmiten und Säulen zerstören, die meisten beinhalten Items. Geht an der Abzweigung nach Westen über die Eisfläche, dann nach Norden. Folgt dem Weg solange, bis es nicht mehr weiter geht. Drückt den Schalter (leuchtende Kugel in der Wand) und geht durch die geöffnete Tür. Lauft dann nach Osten, in den nächsten Raum. Geht weiter nach Osten (Stalagmiten) und den Gang entlang. Ihr findet wieder einen Schalter, den Ihr betätigt. Weiter im Osten gibt es noch Items zu sammeln. Geht durch die Tür im Norden, und Ihr kommt in einen Abschnitt, in dem Ihr gerade wart. Lauft den Gang weiter, bis Ihr an eine neu geöffnete Tür nach Norden kommt. Geht hindurch und weiter, bis Ihr wieder zu einem Schalter kommt. Drückt ihn und geht durch die offene Tür weiter südlich. Dann nach Norden, durch die Tür und immer dem Gang nach. Geht durch den Durchgang und an der Abzweigung mit dem blauen, leuchtenden Kristall nach Süden. Holt Euch die BF, weiter geht es nach Osten. Drückt den Schalter; die

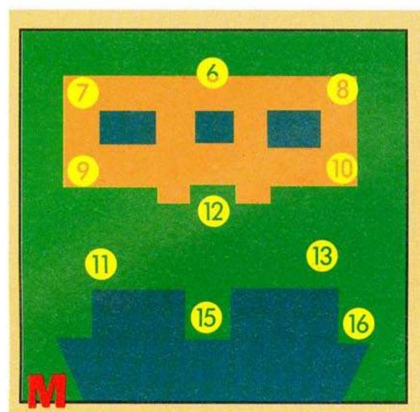
first aid

Tür im Süden öffnet sich. Im nächsten Raum sind die Türen noch geschlossen. Geht also den Weg nach Süden entlang und sammelt die BF und die Peitsche ein. Wenn Ihr weitergeht, kommt Ihr an ein langes Stück mit rutschigem Eis. Paßt auf, daß Ihr nicht in die Spitzen schlittert! Seid Ihr darüber hinweg, lauft einfach den Gang weiter, bis Ihr erneut zu einem Schalter kommt, den Ihr auch sofort drückt. Geht dann weiter nach Westen, durch die Tür und dann nach Süden. An der östlichen Wand hat sich erneut eine Tür geöffnet. Betretet sie und folgt dem Gang. Ihr geht durch den Gang mit den beiden Türen, die vorhin noch verschlossen waren. Weiter geht es dann nach Süden. An der Abzweigung geht Ihr nach Norden und drückt dort den Schalter. Dann folgt Ihr dem Gang nach Süden und geht durch die Tür. Speichert das Spiel und geht weiter nach Norden. Hört Euch die Mitteilungen an und geht dann in den nördlichen Raum. Lauft umher, bis das Orakel zu Euch spricht. Hört Euch die Weissagung an und verlaßt den Raum wieder. Geht nach Osten durch die Tür. Sammelt dort den Spruch „Behinderung" auf. Am Ende des Ganges befindet sich eine weitere Tür, die nach draußen führt. Geht hindurch, Ihr steht jetzt bei Höhle Q. Geht nach rechts und betretet Höhle R. Folgt dem Gang. Ihr müßt einige Steine verschieben, um voranzukommen. Am Ende der Höhle befindet sich noch westlich ein Save Point. Benutzt diesen, bevor Ihr die Höhle verlaßt. Ihr steht dann vor Höhle S. Jetzt ist es Zeit, nach Süden zu gehen, um Vorador zu finden.

Um an das Item hinter den Bäumen zu gelangen, müßt Ihr die Äxte benutzen. Nachdem der Weg nach Westen abknickt, müßt Ihr den Baum abholzen, der den Eingang, des Tempels blockiert. Hier findet Ihr eine neue Form für Euch: Nebel. Geht dann in den westlichen Raum und speichert Euer Spiel. Verwandelt Euch in den Nebel und geht durch die verschlossene Tür. Paßt aber auf den Treibsand auf. Um die Gegner zu besiegen, müßt Ihr aber wieder Eure „normale" Gestalt annehmen. Geht als Nebel immer weiter nordwärts, achtet aber auf Eure Magieanzeige. In dem Raum mit den zwei Energiebänken könnt Ihr als Nebel durch die Ritzen in der Mauer schlüpfen, eine BP und eine DR erwarten Euch. Geht dann die Treppen nach oben und durch die Tür im Norden. Hier erwarten Euch zwei Zauberer, die zwei HDs bewachen. Holt sie Euch und geht weiter nach Norden durch die Tür (Nebel!). Im übernächsten Raum müßt Ihr Euch wieder in Kain zurückverwandeln, um durch einen der beiden Durchgänge zu kommen. Dann wieder Nebel und weiter gen Norden. Ihr kommt zu einem Schalter, den Ihr sogleich betätigt. Nach der Tür kommt ein Teleporter, den Ihr als Nebel benutzen solltet (Treibsand). Ihr seid wieder am Anfang des Tempels, speichert Euer Spiel erneut ab und verlaßt dann das Gebäude. Lauft dann direkt nach Osten. Ihr findet ein Fledermaus-Leuchtfeuer, das Ihr aktiviert. Geht dann wieder zurück zu dem Tempel und von da an Richtung Südwesten. Ihr kommt an einen See, von wo aus Ihr Voradors Haus schon erblicken könnt. Transformiert Euch in den Nebel und schwebt über das Wasser, bis zum anderen Ufer (Südwesten). Ihr kommt zu einem Sumpf (Karte: Sumpf A).

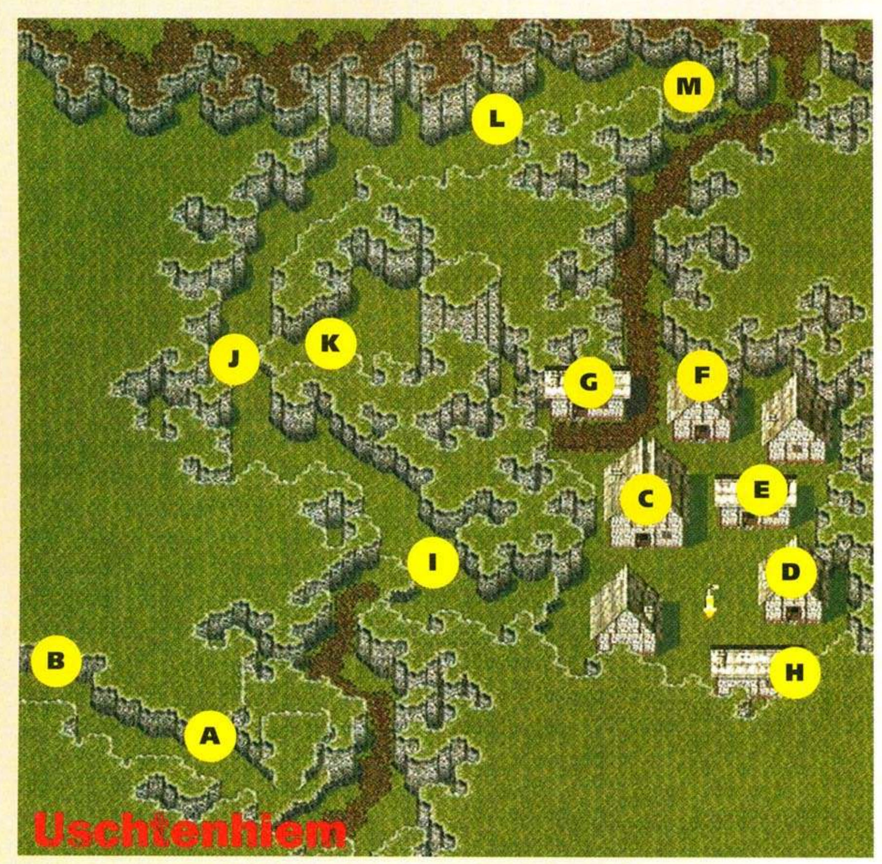
In diesem Gebiet liegen mehrere Items verstreut. Sammelt alles ein, was Ihr benötigt. Sumpfige Stellen könnt Ihr als Nebel überqueren. Wenn Ihr alles habt, geht zu Gebäude C und tretet ein. Hier werdet Ihr ein weiteres Artefakt finden. Geht durch die linke nördliche Tür und speichert Euer Spiel. Geht dann durch die rechte offene Tür nach Norden. Folgt dem Gang, bis Ihr durch eine Tür Richtung Süden kommt. Geht dann durch die offene Tür im Süden. Ihr landet in einer großen Halle (Karte M). Wandert umher und tötet alle Gegner. Drückt dann Schalter 6. Danach 7, 8, 9 und 10, um an die DR (14) und die BP (15) zu kommen. Drückt dann nochmals Schalter 9 und 10 und deaktiviert 11, 12 und 13. Stufen bringen Euch jetzt zu 15, einem Flammenschwert. Verlaßt dann den Raum durch die Tür, durch die Ihr gekommen seid. Das Tor im Osten ist jetzt offen. Geht durch und den Gang dann immer weiter entlang. Ihr müßt gegen einige Feinde kämpfen und könnt kräftig Blut aus Gefangenen saugen. In einem viereckigen Raum mit zwei Fackeln befindet sich an der Nordwand ein Schalter, der blau leuchtet. Drückt ihn, und eine Tür im Süden geht auf. Durch sie kommt Ihr wieder zum Ausgangspunkt. Speichert Euer Spiel erneut und verlaßt das Gebäude wieder. Betretet dann Gebäude D. Speichert Euer Spiel im rechten Raum und geht dann weiter nach Norden. Geht den Gang entlang und die Treppe hoch. Nach der nächsten Treppe findet Ihr einen Zauberspruch: „Geistkontrolle". Achtung: Bringt dabei keinen um! Benutzt den neuen Spruch an dem Kämpfer rechts auf dem Podest und laßt ihn den Schalter drücken. Geht die Treppe dann wieder hinunter und bekämpft die Gegner auf den Podesten links und rechts entweder mit den Peitschen oder anderen Zaubern. Tötet alle Gegner bis auf einen, den Ihr





dann mittels Geistkontrolle zum Items sammeln schicken könnt. Wenn Ihr fertig seid, geht durch die offene Tür im Norden (wenn Ihr zurückgeht, sind alle Gegner wieder da!). Holt Euch die MS. Tötet einen von den beiden Kämpfern und kontrolliert danach den anderen, um den Schalter zu drücken. Geht dann durch die geöffnete Tür. An der Abzweigung geht Ihr nach Süden, sammelt die MS ein und drückt den Schalter. Lauft dann zurück und benutzt die Geistkontrolle an dem Kämpfer, den Ihr gerade freigelassen habt (Podest Osten). Lauft mit ihm nach Norden und sammelt das HD ein. Ihr könnt dann das Gebäude verlassen (evtl. speichern). Geht dann zu Gebäude E, fällt die Bäume und tretet ein. Im Osten befindet sich ein weiterer Save Point. Drückt den Schalter rechts von der Tür und geht dann hindurch. Nachdem Ihr die Treppe hinuntergegangen seid, findet Ihr den Zauberspruch „Blutgier". Benutzt ihn an den Gefangenen links und rechts, die Tür im Süden öffnet sich daraufhin. Geht dann nach Osten über die Spitzen und saugt mit „Blutgier" den Gefangenen aus. Saugt Ihr das Wesen davor aus, ist Euer Blut vergiftet. Benutzt Gegengift! An das Item könnt Ihr als Wolf gelangen. Geht dann die Treppen hinunter und saugt die anderen Gefangenen aus. Den Messerwerfer in der südwestlichen Ecke erledigt Ihr am besten mit Magie. Wenn Ihr fertig seid, verlaßt den Raum im Südosten. Tötet den Gefangenen und geht durch die Tür im Süden. Geht den Gang entlang und tötet das Skelett, um die Spitzen zu versenken. Dann einfach weiter den Gang entlang. Tötet das zweite Skelett und geht über die Brücke zu den Items. Zerstört dann den Zauberer im Osten und lauft über die neue Brücke. Sammelt die MS, das Gegengift, die Peitsche und die BP ein. Verlaßt dann den Raum im Norden. Im nächsten Raum wartet ein Messerwerfer auf Euch, benutzt den Stein als Deckung. Geht danach weiter nach Norden, die Treppen hoch und bekämpft die Feinde. Als Belohnung winkt eine DR und versenkte Spitzen. Geht nach Westen und besteht weitere Kämpfe (MS). Folgt dem Gang entlang, sammelt die Peitsche ein und steigt dann auf das Podest. Eine Brücke erscheint, die Euch zu einem Teleporter führt. Ihr seid jetzt wieder am Eingang, speichert Euer Spiel und verlaßt das Gebäude. Die anderen Gebäude in dem Sumpf beinhalten auch viele nützliche Sachen. Sucht sie auf. Wenn Ihr fertig seid, verlaßt den Sumpf bei B Richtung Osten. Verwandelt Euch dafür in den Nebel. Schaut Euch Eure Karte an. Lauft um den Wald herum zu Voradors Haus. Hinein! Hört Euch die Nachricht in der Halle an und speichert dann Euer Spiel im Raum rechts von Euch. Geht dann nach Norden und dann nach Osten. Hier erwarten Euch zwei Feinde, bekämpft sie mit Magie und holt Euch die MS. Drückt den Schalter nördlich der Spitzen (Energieblitz). Geht durch die Tür im Westen und dann weiter nach Süden. Sammelt tonnenweise Items ein. Durch die verschlossene Tür könnt Ihr als Nebel gehen. Holt Euch die DR und verschwindet wieder. Geht den Weg zurück, bis zu dem Raum mit der Vampirin und dann weiter nach Osten. Über die Spitzen im nördlichen Raum gelangt Ihr als Nebel. Zwischen der Tür und der Säule befindet sich ein Schalter. Drückt ihn und schwebt über die Spitzen zurück und dann nach Norden. Tötet die beiden Messerwerfer am besten mit der „Betäubungs"-Magie. Lauft die beiden Abzweigung ab, um alle Items einzusammeln (Nebel). Lauft den Weg bis zu dem versteckten Schalter zurück und geht dann durch die Tür im Norden. Ihr kommt in einen Raum mit einem Schachbrettmuster (Voradors Speisekammer), wo Euch mehrere Gegner, aber auch Mahlzeiten erwarten. Weiter nach Osten, tötet Eure Gegner und sammelt die MS sowie die Chaosrüstung. Direkt oberhalb des Bodenbildes der Rüstung befindet sich ein Schalter. Drückt ihn, um eine Tür im Norden der linken Spitzen zu öffnen. Benutzt „Geistkontrolle" an dem Kämpfer, um durch diese Tür zu gehen. Geht weiter nach Norden, immer dem Gang entlang (im Uhrzeigersinn). Sammelt die Items ein und geht dann wieder ganz zurück. Benutzt dann dort den Teleporter. An Eurem Zielort gibt es genau im Norden einen Schalter, drückt ihn, die Tür im Osten geht auf. Geht als Kain hindurch. Durchquert den großen Raum, indem Ihr den „Abwehr"-Spruch benutzt. Im Süden gibt es eine BP. Tötet alle Gegner und verlaßt den Raum nach Osten, immer die Abwehr benutzend. Geht die Treppen nach oben. Der Tod der Schatten läßt die Westtür öffnen, geht hindurch. Schwebt als Nebel über die Spitzen und durch die Tür im Süden. Tötet als erstes die Schatten und benutzt dann die „Geistkontrolle" an der Frau im Westen. Lauft nach Westen durch den Raum bis zu dem Schalter. Drückt ihn, die Tür im Süden des roten Teppichs ist jetzt offen. Geht durch (was sonst!?!) und holt Euch die DR mit einem Wolf. Besiegt die zwei Zauberer im nächsten Raum mit der schwarzen Magie. Schwebt als Nebel über die Spitzen, sammelt das Item und geht nach Norden. Im nächsten Raum findet Ihr den Spruch „Blutdusche". Wenn die Gefangenen rechts und links getötet sind, öffnet sich die Nordtür. Saugt auch hier die Opfer aus, um die Tür zu öffnen. Geht die Treppen hoch und drückt dann den Schalter in der Nordwand (anderes Muster). Weiter geht es nach Westen. Sammelt dort die Items ein und drückt den Schalter in der Nordwand. Danach geht Ihr wieder nach Osten. Eine Tür nach Norden hat sich geöffnet. Geht hindurch, und Ihr gelangt nach einer weiteren Tür in einen Raum voller Spitzen und Items. Sammelt diese am besten als Nebel ein. Wenn Ihr fertig seid, geht zurück und von dem ersten Raum aus Richtung Osten. Hört Euch dort die Nachricht an und sammelt die MS ein. An der Nordwand, rechts neben der Chronik, befindet sich ein versteckter Schalter. Drückt ihn und benutzt „Geistkontrolle" an dem Kämpfer im Süden. Geht durch die jetzt offene Tür und biegt im nächsten Raum nach Westen ab. Hört Euch die Nachricht an und lauft dann nach Norden. Berührt in dem Raum die linke Säule (Schalter). Lauft dann die zwei Räume zurück und geht weiter nach Süden. Tötet das Skelett und sammelt die Items ein. Wieder als Kain ist in dem Raum mit der Chronik eine Tür nach Norden aufgegangen. Folgt dem Weg, und Ihr landet in einem weiteren Raum voller guter Sachen, aber auch einiger Gegner. Habt Ihr alles eingesammelt, geht zum Chronikraum zurück und dann nach Osten. Vernichtet die Schatten auf der Brücke und lauft weiter nach Osten. Nachdem Ihr die Tür im Norden passiert habt, kommt Ihr an einen Save Point. Nutzt diesen. Geht dann nach Norden, wo Ihr Vorador trefft. Geht an den Tisch und hört Euch an, was er zu sagen hat. Sammelt dann den Ring ein und geht weiter nach Osten. Ihr kommt zu einem Gefangenen, den Ihr aussaugen könnt. Südlich dieses Raumes gibt es einen Save Point. Weiter geht es aber nach Osten. Ihr betretet

first aid



einen Raum, in dem Euch eine Vampirin und mehrere Gefangene erwarten. Geht dann nach Süden in die große Halle mit den Särgen. Ein Sarg ist noch geschlossen, wenn Ihr ihn berührt öffnet er sich und gibt eine Verlangsamung frei. In der südöstlichen Ecke findet Ihr einen Teleporter, den Ihr benutzt. Speichert Euer Spiel und verlaßt die Höhle. Ihr steht jetzt bei Punkt A der Karte „Uschtenhiem". Geht nach Westen zu B und aktiviert dort das Fledermaus-Leuchtfeuer. Fällt dann den Baum im Osten und hört Euch die Nachrichten an. Begebt Euch dann in die Stadt im Osten, Uschtenhiem. Die Felsvorsprünge müßt Ihr als Wolf hinunterhüpfen. In den einzelnen Häuser findet Ihr folgende Items:

Haus C: Im Faß des inneren Raumes, zweimal Gegengift und eine Peitsche. Springt als Wolf über die Bar und erhaltet Gegengift, eine EA und eine MS.

Haus D: In einem Faß befinden sich eine Peitsche, Gegengift und ein Implosionszauber.

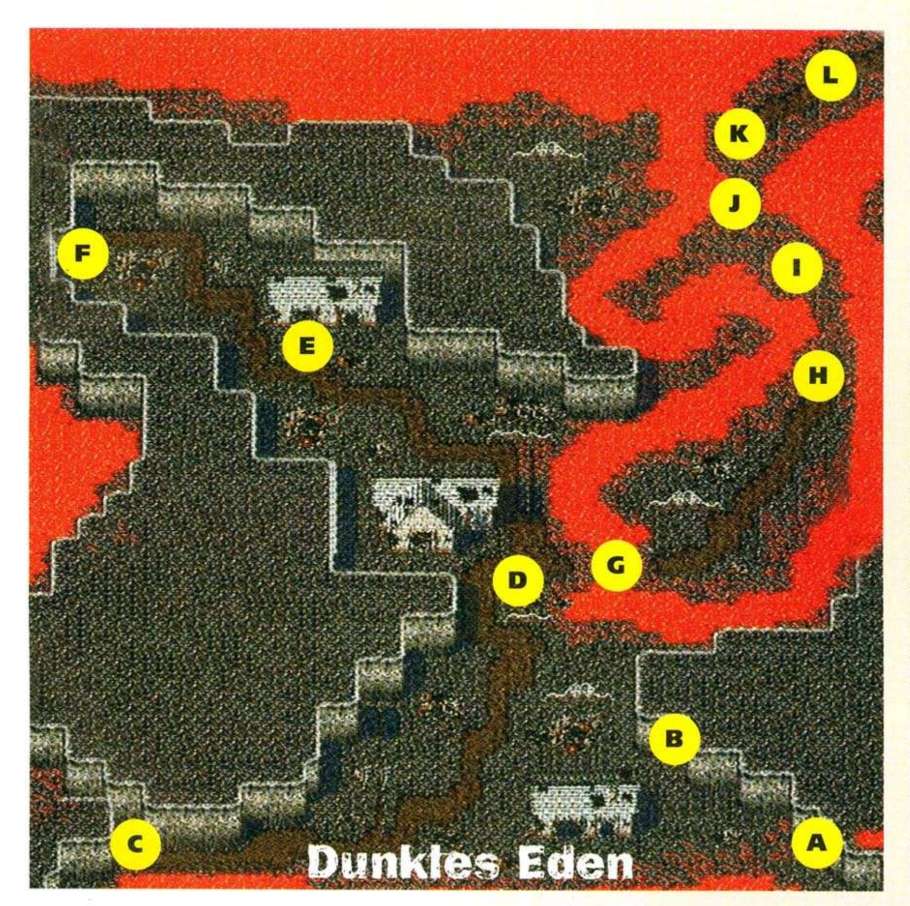
Haus E: Einmal Gegengift in der Truhe im linken Raum.

Haus F: Im Hinterzimmer findet Ihr ein Peitsche und mehrere Gegengifte (Faß), in dem linken Raum einige Implosionszauber sowie eine MS (auch Faß)

Haus G: Das erste Faß enthält eine Peitsche, einmal Gegengift und eine MS. Das zweite enthält einen Implosionszauber und eine MS

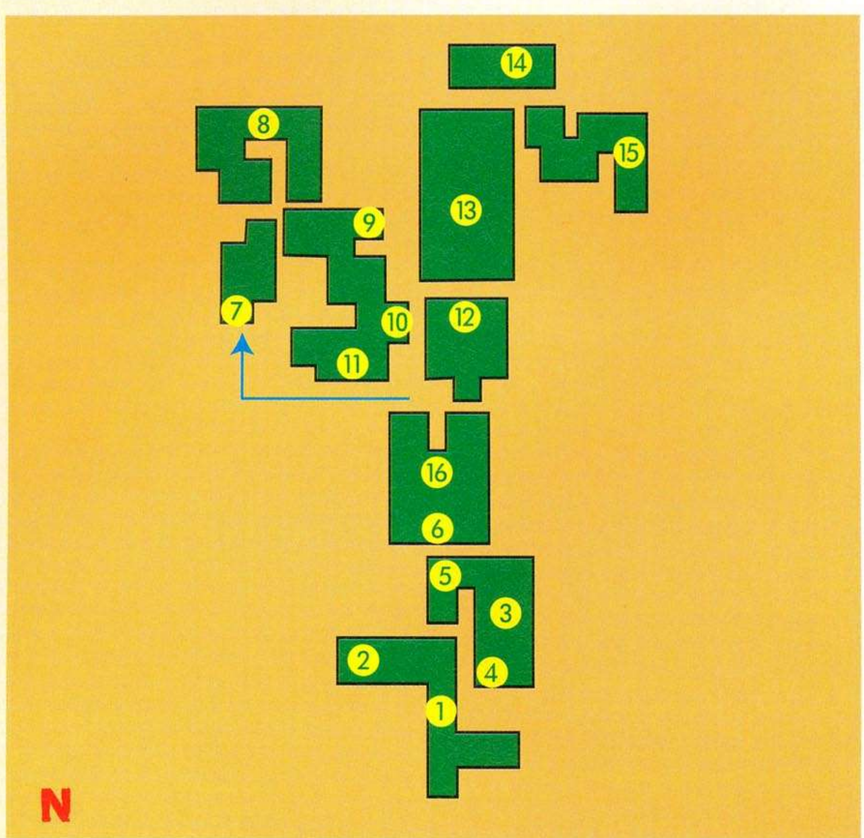
Haus H: Verpaßt nicht das kaum sichtbare HD hier.

Wenn Ihr fertig seid, macht Ihr einen Wolfsprung hinauf zu Punkt I. Schiebt die Steine dort aus dem Weg und lauft weiter Richtung Norden zu J. Besiegt die Krähe dort mit einem Energieblitz. Klettert dann nach Osten zu K, besiegt die zweite Krähe und schnappt Euch die schwarze Magie. Bei L wartet eine weitere Krähe auf Euch, die Schwarze Magie und Implosionszauber bewacht. Verlaßt dann die Karte bei Punkt M nach Norden (Baum fällen). Geht den Canyon entlang, schiebt den Felsen beiseite und geht weiter. Es warten einige neue Gegner auf Euch: eine gasausströmende Blume und eine Menschenschnecke. In der nordöstlichen Ecke des Canyons steht ein Baum, der den Eingang zu einer Höhle blockiert. Fällt ihn und geht dann hinein. Ihr findet einen Energie Brunnen. Verlaßt die Höhle und geht weiter nach Osten, die Schlucht entlang. Holzt den Baum ab, holt Euch die BF und die MS und untersucht dann die Höhle. Bekämpft den Cerebus und geht weiter. Um an die Items in der nordwestlichen Ecke zu gelangen, benutzt Ihr „Geistkontrolle" an dem Kämpfer. Vergeßt nicht den Schalter zu drücken! Holt Euch dann die Schwarze Magie in der Mitte des Raumes. Im Osten sitzt noch ein Kämpfer, den Ihr dazu benutzen könnt, die Items einzusammeln. Seid Ihr fertig, verlaßt Ihr die Höhle wieder. Lauft weiter den Canyon entlang (Bäume fällen, Steine schieben). Hört Euch die Nachricht über das „Dunkle Eden" an und geht die Schlucht weiter. An der Abzweigung geht Ihr dann nach Norden. Beim nächsten Informationspunkt, könnt Ihr links die Bäume abhacken, um an die Items zu gelangen. Geht danach nach Norden weiter. Ihr verlaßt die Schlucht und kommt zum Punkt A der Karte „Dunkles Eden". Bei B gibt es eine Peitsche für Euch, sowie mehrere am Punkt C. Verpaßt nicht die MS am Punkt D. Beim Haus E und Punkt F gibt es weitere Items einzusammeln. Benutzt dann die „Geistkontrolle" an dem Kämpfer bei G und drückt mit Ihm den Schalter. Geht dann als Kain über den neuen Übergang. Benutzt denselben Trick nochmal bei H und geht dann weiter zu I. Aller guten Dinge sind drei. Kontrolliert ein drittes Mal einen Kämpfer, um von K nach L zu kommen. Verlaßt die Karte nach Norden. Die Höhle rechts hat im Moment noch keine Bedeutung, geht weiter nach Norden. Macht erst einen kleinen Rundgang, um Euere Energie aufzufüllen und betretet dann den Turm in der Mitte. Ihr steht in einer Halle, recht befindet sich ein Save Point, den Ihr nutzen solltet. Hört Euch die Nachricht an und verlaßt den Raum durch die nordwestliche Tür. Hier warten eine EA, einmal Gegengift, sowie diverse Feinde auf Euch. Lauft den Raum bis zum Ende und drückt den Schalter. Links von Euch hat sich ein Tür geöffnet, durch die Ihr geht. Tötet die Gegner im nächsten Raum und lauft dann über die sich senkenden Spitzen Richtung Norden (BP und Gegengift). Der Raum im Norden beinhaltet neben diversen Gegnern und Items einen Schalter an der nördlichsten Säule. Drückt Ihn und verlaßt den Raum Richtung Westen. Ihr steht nun im Labor des Magiers. Tötet die Gegner, holt Euch die Gegengifte und saugt die Gefangenen aus. Wenn Ihr fertig seid, drückt den Schalter im Süden des Raumes und benutzt dann den Teleporter. Ihr landet wieder im ersten Raum. Die Osttür ist jetzt offen. Im nächsten Raum gibt es eine EA und eine Menschenschnecke. Im Norden des Raumes befindet sich eine



Säule, die als Schalter für die Osttür fungiert (Items nicht vergessen). Nachdem Ihr die einfahrenden Spitzen überwunden habt, sammelt die BP und das Gegengift ein und verlaßt den Raum nach Norden. Tötet dann die Schnecken, holt Euch das Gegengift und drückt die Säule (Schalter) im Norden. Geht weiter nach Osten. Ihr trefft wieder auf Schnecken, Gegengift und Gefangene. In diesem Raum befinden sich außerdem noch ein Schalter und ein Teleporter. Ich denke, Ihr wißt, was zu tun ist. Ihr landet wieder in der Anfangshalle und könnt erneut Euer Spiel speichern. Geht dann durch die Nordtür. Ihr habt jetzt die Wahl zwischen mehreren Türen. Geht zuerst durch die linke. Paßt auf die schwingenden Äxte auf und lauft weiter nach Norden. An der Abzweigung verwandelt Ihr Euch in den Nebel und lauft Richtung Norden und durch das Gitter

first aid



durch. Sammelt die Items ein und schwebt zurück. Geht danach Richtung Osten und die Treppen hinauf. Nachdem Ihr durch die Tür im Süden gegangen seid, steht Ihr auf einer Art Balkon mit Gegengiften und einem Schalter. Drückt Ihn und geht durch die rechte Tür. Erneut ein Raum mit schwingenden Äxten, Gegnern und Gegengiften. Geht hindurch, die Treppen hinunter und weiter, bis Ihr wieder in dem Raum mit den Türen steht. Die mittlere Tür ist jetzt offen, geht hindurch. Ihr landet jetzt bei Punkt 1 auf Karte N. Kämpft Euch durch die Stachelbälle nach Osten und drückt dort den Schalter. Geht durch die Tür im Norden. Weicht auch dort wieder den Kugeln und den Speeren aus, um an den Schalter bei N2 zu kommen. Habt Ihr es geschafft, geht es weiter nach Norden. Im Raum N3 ist es das gleiche Spiel. Kämpft Euch durch bis zum Schalter (N4) und verlaßt den Raum bei N5. Am Punkt N6 müßt Ihr erneut eine Entscheidung treffen. Der rechte Weg scheint einen Zauberspruch zu offerieren, der linke bringt wahrscheinlich eine Rüstung. Der mittlere Gang ist verschlossen. Nehmt den „Rüstungsweg" zuerst. Ihr findet sie bei N7 (Fleischrüstung). Im nächsten Raum (N8) warten wieder ein paar Schnecken und Gefangene auf Euch.

Tip: Achtet darauf, wen Ihr tötet, wenn Ihr die Fleischrüstung anhabt. Bringt Ihr einen Feind um, der schwarzes oder grünes Blut hat, leidet Euere Gesundheit darunter!

Bei N9 und N10 findet Ihr Gegengifte. Macht Euch auf den Weg zu N11, wo Ihr eine DR und einen Teleporter findet. Benutzt Ihn, Ihr landet wieder im Anfangsraum (N6).

Lauft jetzt nach rechts zum „Zauberspruchweg". Tötet die Gegner auf den Plattformen, um die Nordtür zu öffnen (N12). Im nächsten Raum (N13) folgt Ihr dem Weg und erledigt Euer Feinde. Hinter der Tür im Norden findet Ihr den Spruch „Geisttod". Im nächsten Raum (N15) findet Ihr am Ende eine DR und einen Teleporter. Muß ich mehr sagen? Ihr seid wieder im Raum N6, die Tür in der Mitte ist jetzt aber auch offen. Geht hindurch und speichert dort Euer Spiel. Geht weiter nach Norden, wo Ihr drei Mitgliedern des Zirkels begegnet: Bane, DeJoule und Anacrothe. Wie erwartet kommt Ihnen Malek zu Hilfe. Es folgt eine Zwischensequenz, in der Ihr Bane und DeJoule verfolgt (Vorador attackiert Malek). Ihr trefft auf die beiden auf einem Hof. Bane rennt umher und erschafft Wasserlöcher, während DeJoule Euch mit Energieblitzen beschießt. Bewaffnet Euch mit dem Flammenschwert und der Chaosrüstung. Benutzt den Abwehrspruch und schlagt Bane mit Euerem Schwert. Stellt Euch dann bis an den Rand des Wassers und benutzt Eure Magie gegen DeJoule. Wenn Ihr sie besiegt habt, hinterlassen sie beide ein Token. Schwebt als Nebel über das Wasser und sammelt sie ein. Lauft dann nach Osten und benutzt den Teleporter. Ihr kommt zu der Kampfszene zwischen Vorador und Malek. Der hat seinen Helm verloren, welchen Ihr auch aufsammelt. Geht dann durch die Tür im Süden und fliegt als Fledermaus zu den Säulen, wo Ihr neue Instruktionen von Ariel erhaltet.

Wenn Ihr Blut benötigt, fliegt am Besten zu Eurer Gruft zurück. Fliegt dann zum Dunklen Eden (Dark Eden). Die Höhle vor Euch ist jetzt offen, geht hinein und speichert Euer Spiel. Verlaßt die Höhle durch die andere Tür im Süden (Nicht durch die, durch die Ihr gekommen seid!). Ihr befindet Euch in einer Schlucht, die Ihr entlang gehen müßt. Betretet die nächste Höhle, schiebt die Steine beiseite, bekämpft die Gegner und sammelt abschließend die Items ein (Falls Ihr die großen Felsbrocken nicht verschieben könnt, müßt Ihr die Blutquelle in der Höhle im Westen des großen Sumpfes aufsuchen!). Verlaßt dann wieder die Höhle. Kämpft Euch Eueren Weg durch die Schlucht weiter, bis zu dem Fledermaus-Leuchtfeuer. Aktiviert es und geht weiter zu dem Schild. Es sind Runen darauf, die folgendes bedeuten. Ihr könnt durch das geschlossene Tor nur gehen, wenn Vollmond ist. Dahinter erwarten Euch einige Extras. Geht einfach weiter, wenn Ihr zur Kathedrale wollt, Euer nächstes Ziel. Geht die Schlucht immer weiter nach Süden, wo Euch ein paar Zombies erwarten. Tötet sie alle, bevor Ihr die Bäume mit Eueren Äxten fällt. Paßt auf, die Zombies stehen wieder auf! Springt dann als Wolf auf die Anhöhe im Süden. Fällt die Bäume und macht wieder einen Wolf-Sprung nach unten. Ihr könnt die Bürger als Blut-Snack benutzen. Aktiviert dann im Süden das Leuchtfeuer und hört Euch die Information über Avernus an.

Ihr steht jetzt in der Stadt. In dem Haus gleich im Osten befindet sich ein Save-Point. Nutzt diesen. In den Häusern findet Ihr ganz allgemein Items, die Ihr selbstverständlich aufsammelt. Geht dann vom Marktplatz aus nach Osten, an der Abzweigung nach

... Fortsetzung folgt!

charts

Lesercharts / Mai
1.(1) Super Mario 64 (N64)
2. (7) Com. & Conquer (PS/SAT)
3. (-) Suikoden (PS)
4. (2) Tomb Raider (PS/SAT)
5. (3) Turok (N64)
6. (-) Soul Blade (PS)
7. (10) Wave Race 64 (N64)
8. (4) Resident Evil (PS)
9. (5) Porsche Challenge (PS)
10. (-) Legacy of Kain (PS)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts“, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 25. Juni 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

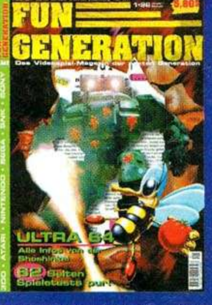
Händlercharts / Multimedia Corner
1. Porsche Challenge (PS)
2. Rebel Assault II (PS)
3. Turok (N64)
4. Exhumed (PS)
5. Wave Race 64 (N64)
6. Soul Blade (PS)
7. Adidas Power Soccer 97 (PS)
8. Mario 64 (N64)
9. Legacy of Kain (PS)
10. Die Hard Arcade (SAT)

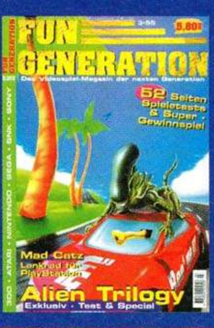
FUN GENERATION - CHARTS
1. ISS 64 (N64)
2. Doom 64 (N64)
3. Porsche Challenge (PS)
4. Bust-A-Move 2 (PS)
5. Soul Blade (PS)
7. Star Fox 64 (N64)
8. Shining The Holy Ark (SAT)
9. V-Rally (PS)
10. Saturn Bomberman (Sat)

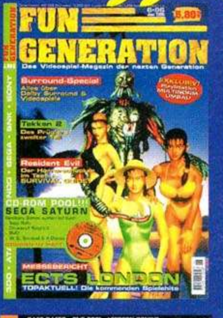
Die Gewinner aus Fun Generation 06/97:

- M. Meyer, Großheide
- Th. Biemann, Tönisvorst
- Th. Burkhardt, Bockau

back issues

























FG 6/95 ☐	FG 10/96 ☐	FG 4/97 ☐
FG 1/96 ☐	FG 11/96 ☐	FG 5/97 ☐
FG 3/96 ☐	FG 12/96 ☐	FG 6/97 ☐
FG 6/96 ☐	FG 1/97 ☐	
FG 8/96 ☐	FG 2/97 ☐	

pro Heft 5,80 DM = ______

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag: ______

Adresse:

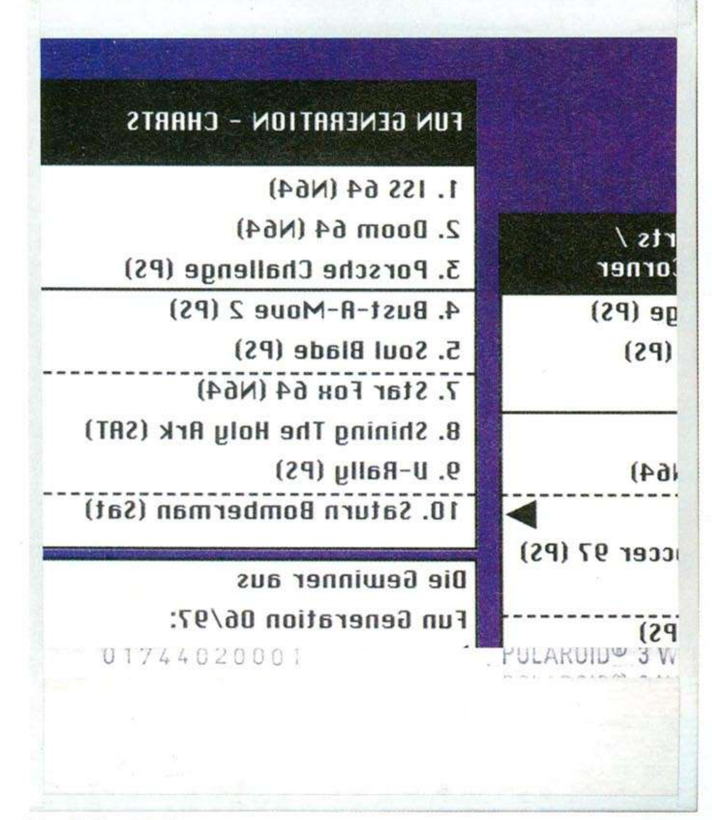
Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

...to be continued 8/97



Die Rallye-**Referenz**

V-Rally

Trotz fehlendem Construktion-Kit ein Volltreffer?

Quo Vadis, **Videospiel-Szene?**

The Way It Is!

Wir sprachen mit den Köpfen der Branche über die aktuellen Entwicklungen bei Sony, Sega und Nintendo

End**lich!**

Legacy of Kain

Der Abschluß der Komplettlösung
Uwe und Gunter kommen zum Ende

Die Sucht **ruft!**

Suchtfaktor 10

Was bringt FG-Redakteure und Firmenmitarbeiter in Wallung?
Die fesselnsten Spiele im großen Special

E3-Warm **Up Teil 2**

At Atlanta

Wir stimmen Euch auf das Top-Ereignis ein und bringen erste News direkt aus Atlanta!

Zum 19-*ten* mal ...

ab dem 9.7.1997

Impressum

FUN GENERATION

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Fabian Döhla, Michael Endres, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent & Kerstin Tschech

Titel: Core Design, FG.art Dep[ART]ment

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf / -Abwicklung:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Nachdruck: © 1997 by Fun Generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
Fun Generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Squarepusher - Hard Normal Daddy, Jimi Tenor - Europe, Junior Boys Own II, Hidden Rooms, Brady Ifgray - Le Mutant, --DAS BOOT-- (Köln / Würzburg)

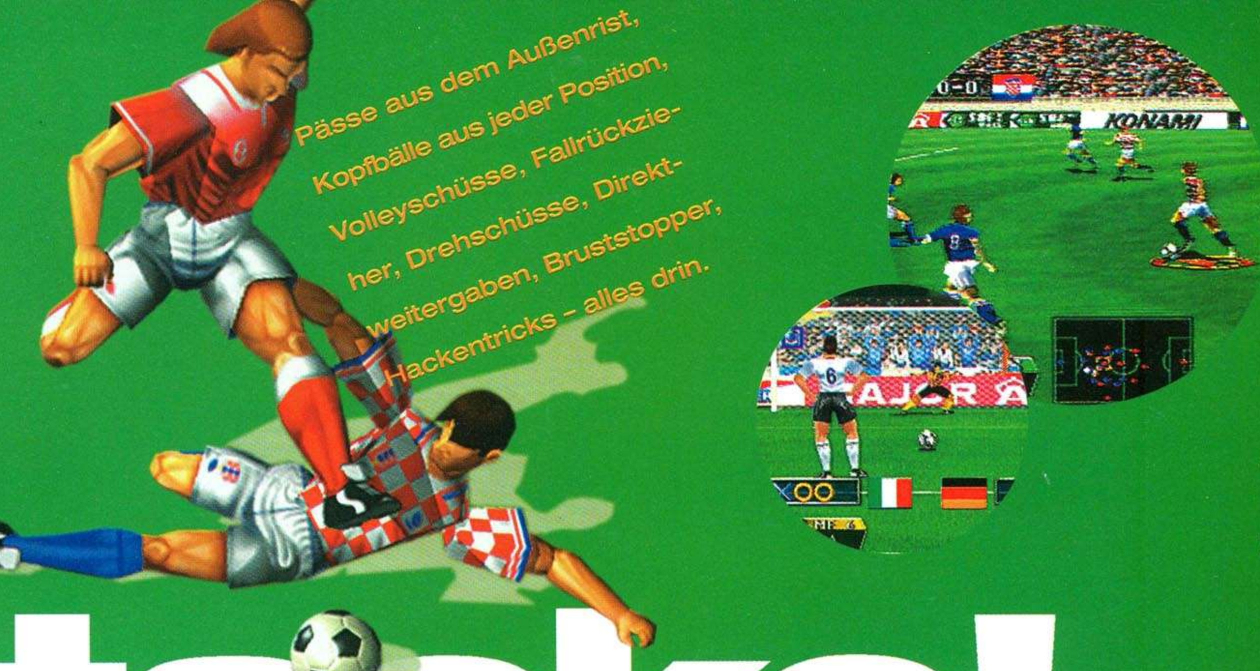
Special Thanx: Acclaim, Sony, Psygnosis, Theo Kranz Games

Very Special Thanx an: Euch Leser!

LuLu des Monats: Stefan Louloudes







identität Solingen

Attacke!

Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.

- 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
- 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
- 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
- Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
  - umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
  - verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
  - Erstellung eigener Spieler
  - Speicheroptionen über Controller-Pak™...
- Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
- Lebensechte Animation durch Motion Capturing
- Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig

Next Level 6/97: Spiel des Monats
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"
95 %

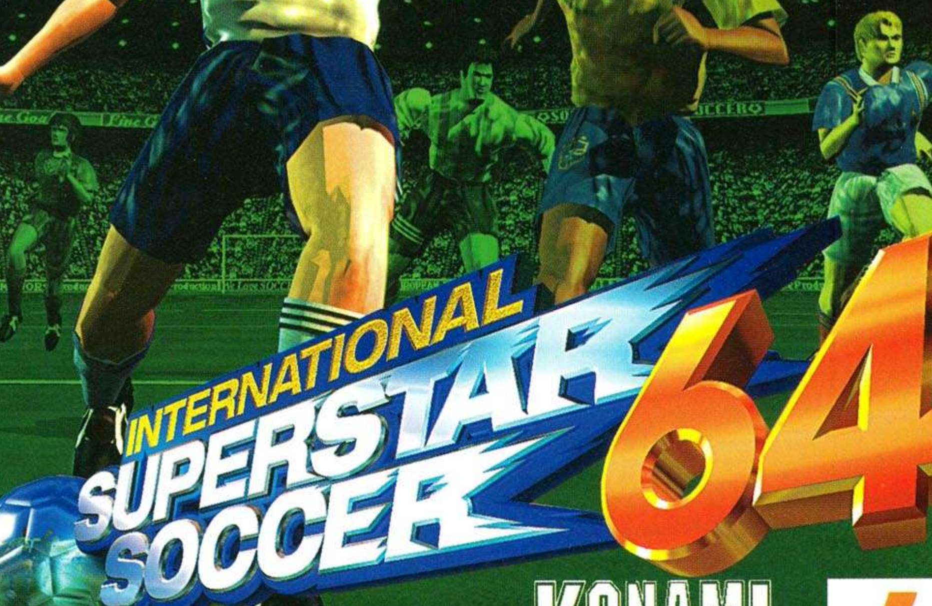
Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."
92 %

Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."
Spielspaß: 93 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."
Note 1

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber!"
91 %





präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI XXL
SPORTS SERIES™



WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

"WIR KÖNNEN JEDERZEIT AUFHÖREN. MORGEN? KEIN PROBLEM."



"Es setzt neue Maßstäbe in Sachen Fun-Racer" - DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin
90% Mega Fun Gold Award
10/10 Fun Generation





"UPPS...DAS HABEN WIR GESTERN. SCHON GESAGT!"

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNSPIEL



KOPFVERDREHENDE 3D-STRECKEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.

HALSBRECHERICHES RENNSPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE



Codemasters
pure gameplay

www.codemasters.com